
Canarias 495 pts
msxclub
N. 76 Julio-Agosto 1991 - PVP - 495 ptas. (Inc. IVA)
DE PROGRAMAS
Como acabar...
SOLID SNAKE
Coleccionable:
BARUMBA,
CRIMSON II,
FAMICLE PARODIC II
Hardware
DIGITALIZADOR DE VIDEO
SOFTWARE: Pooga Boo, Mega BOX,
Tour'91, Swiv
Tiempos MSX
LUDOTECA (II)
Poster color
MSX 2 +
00076
8 413042 823803



PRESENTA LOS MEJORES CARTUCHOS MSX



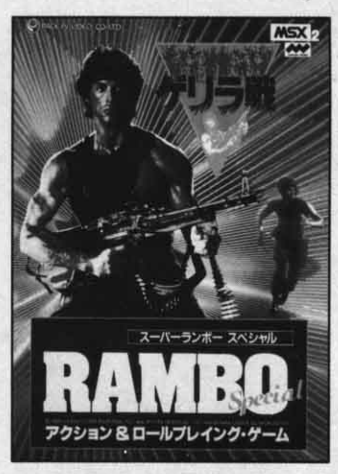
ANDOROGYNUS. Dos MegaRoms en tu MSX2 de la mano de Telenet. Arcade de habilidad en varios niveles. P.V.P. 5.500 Ptas.



ARKANOID II. La segunda parte de un gran éxito. De Nidecom para MSX2. Con la compra del mismo se regala un joystick. P.V.P. 5.500 Ptas.



RASTAN SAGA. Dos MegaRoms salvajes. Espada y brujería en este juego de Taito para MSX2. P.V.P. 5.500 Ptas.



SUPER RAMBO. Reposición del cartucho de MSX2 de Pack-in-video, basado en las series del personaje fílmico. P.V.P. 5.500 Ptas.



IKARI. Dos MegaRoms para MSX2. Juego bélico para dos jugadores simultáneos. P.V.P. 5.500 Ptas.



CONTRA. La última novedad de Konami, Gryzor, para MSX2. P.V.P. 7.500 Ptas.



Q-BERT (KONAMI). El arcade de más trepidante de cuantos ha producido la mítica firma japonesa. P. V. P. 3.850 Ptas.



MUSIC EDITOR "MUE" (HAL LABORATORY). La mejor utilidad disponible para hacer música con tu MSX. P. V. P. 5.250 Ptas.

Si quieres recibir por correo certificado estos cartuchos recorta o copia este boletín y envíalo hoy mismo:

Nombre y apellidos: ....

Dirección completa: ....

Ciudad: .... Provincia: ....

CP: .... Tel: ....

Para ello adjunto talón a nombre de Manhattan Transfer, S.A. por las cantidades arriba mencionadas, más 275 ptas. por gastos de envío. Expedición de la mercancía mínimo 7 días desde la recepción del talón.

IMPORTANTE: Indicar en el sobre MSX CLUB DE MAILING

Manhattan Transfer, S.A.
PORTOLÀ 10-12
08023 Barcelona

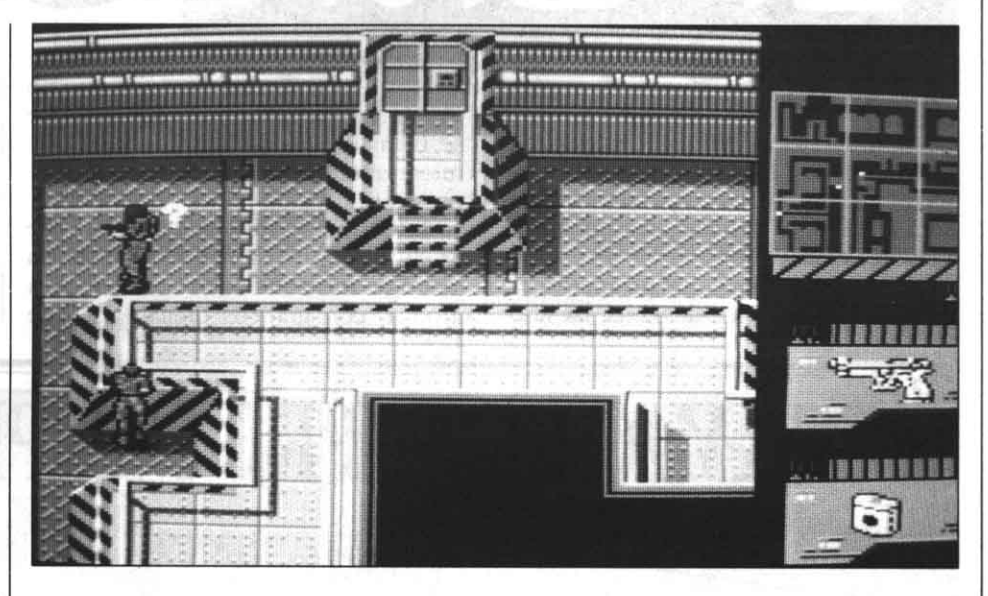
SUMARIO

Año VII - Número 76 Julio-Agosto 1991 - Tercera Epoca.
Sale el día 15 de cada mes.
P. V. P. 495 (inc. IVA y sobretasa aérea Canarias).
(Ilustración de portada cortesía L. A. S. P.).



Director ejecutivo:
Jesús Manuel Montané
Redacción:
Carlos Mesa, Teo Villegas, Mónica Sánchez, Angeles Palacio, Eduardo Martínez, Ramón Casillas.
Produce:
Manhattan Transfer S. A.
Diseño y maquetación:
Montse Carvajal.
Departamento de Producción y Publicidad. Directora:
Birgitta Sandberg.
Suscripciones:
Silvia Soler.
Redacción, administración y publicidad:
C/ Portolá 10-12 08023 Barcelona.
Tel. (93) 211 22 56 Fax. (93) 211 56 30
BBS. (93) 418 88 23.
Distribuye:
SGEL, S. A. Avda. Valdelaparra, 39. Pol. Ind. Alcobendas. 28100 Madrid.
Fotomecánica y fotocomposición:
JORVIC.C/ Orduña, 20. 08031. Barcelona.
Imprime:
Litografía Roses.C/ Cobalto, 7-9. 08004. Barcelona.

Dep. Legal. B-38.046-88



NUEVOS LANZAMIENTOS DE OPERA SOFT

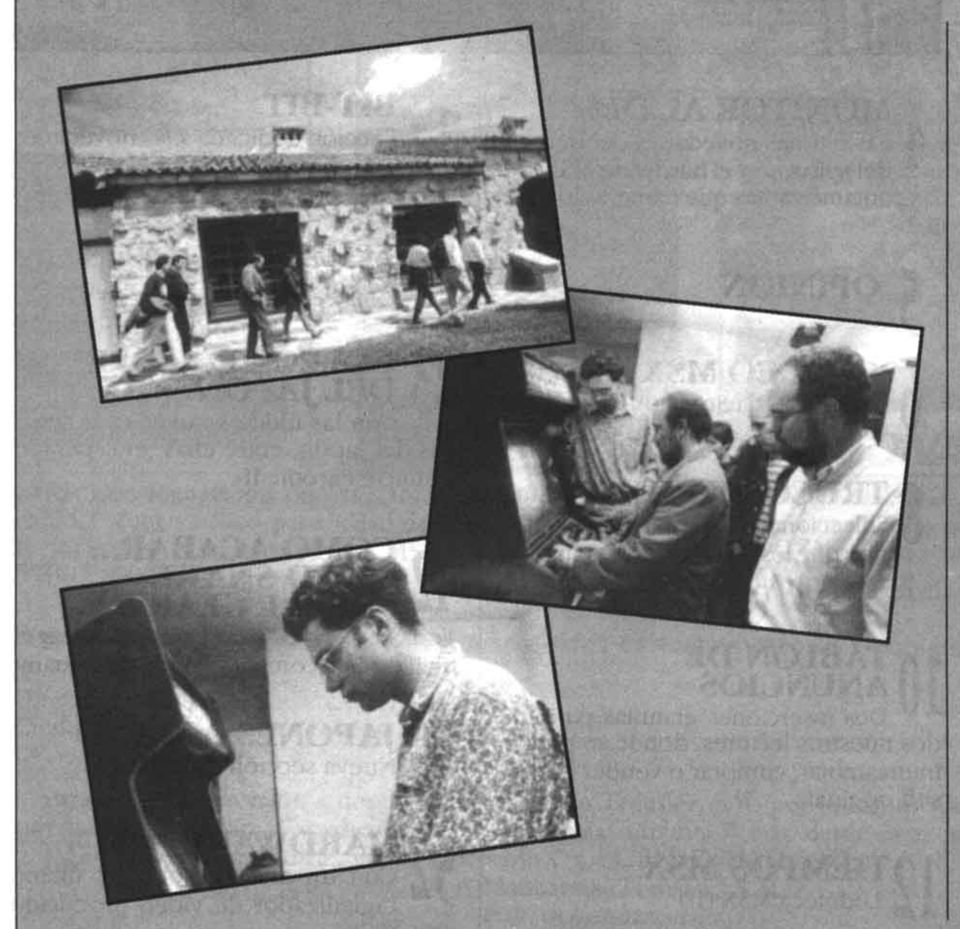
Los programadores de Opera Soft siguen con su habitual actividad frenética. No contentos con haber lanzado el excelente «Poogaboo», que podéis ver comentado en este mismo número, están ya preparando lo que serán, sin lugar a dudas, sus nuevos y mayores éxitos.

El primero de ellos, que no aparecerá para los ordenadores de 8 bits, ha sido bautizado como «La Colmena». Es de interés hablar de él a pesar de que no vaya a ser distribuido para MSX, ya que se trata de uno de los proyectos más interesantes de la historia del software español.

«La Colmena», no olvidemos que ése es su título provisional, se trata de un juego de mesa interactivo, de temática erótica, con gráficos digitalizados de Alfonso Azpiri y programado por José Antonio Morales. La versión PC contará con versión de 256 colores y está despertando verdadera curiosidad entre los medios especializados.

El otro proyecto que sí estará disponible para MSX es «Super Cross», dentro del sello Opera Sports. Se trata de un simulador deportivo que aparecerá a primeros del mes de octubre.■

DINAMIC, SIEMPRE SORPRENDENTE



La conocida firma madrileña nos ha sorprendido a todos con el inicio de sus actividades en el campo de las máquinas recreativas.

Dinamic está decidida a hacerse con un hueco importante en este mercado, que siempre ha sido difícil para las empresas españolas;recordemos el triste ejemplo de «Bucaneros». Ahora bien, los programadores de Dinamic han cuidado mucho el aspecto estético de sus creaciones, siendo el resultado final más que notable.

El primer videojuego que hará su aparición será «After the War», conversión del conocido programa de ordenador. Como recordaréis, el mayor atractivo del mismo residía en sus gráficos, con lo que el nuevo formato puede beneficiar muchísimo su resultado global.

El otro producto es «Hammerboy», producido simultáneamente para ordenador doméstico y máquina recreativa. Se trata de un arcade dotado de una acción trepidante, y cuyo desarrollo parece estar inspirado, lejanamente, en el mítico «Bomber Jack».

«Hammerboy» será el lanzamiento estrella de Dinamic para este verano, y será comentado a su debido tiempo en la sección Bit-Bit.■

TOP-CLUB

Esta lista ha sido confeccionada según el criterio de los críticos de MSX Club.

1. THE LIGHT CORRIDOR (INFOGRAMES)
2. TOUR '91 (TOPO)
3. FAMICLE PARODIC II (BIT2)
4. POOGABOO (OPERA)
5. LA VALEUR (KOGADO)
6. ZONA 0 (TOPO)
7. LOS TEMPLOS SAGRADOS (A. D.)
8. SOLID SNAKE (METAL GEAR II) (KONAMI)
9. CRIMSON II (XTAL)
10. NORTH & SOUTH (INFOGRAMES)

Esperamos vuestros votos para confeccionar, mes a mes, una lista que responda realmente a las preferencias del público.

Los interesados en participar en esta sección pueden enviar sus cartas a:
Sección: TOP-CLUB

MSX CLUB
MANHATTAN
TRANSFER, S. A.
C/ Portolá, 10-12 bajos
08023 Barcelona.■

Opinión



¿PARA QUE SIRVE UN VIDEOJUEGO?

¿Son los videojuegos perjudiciales para la juventud? ¿Realmente un videojuego puede afectar la sensibilidad de un usuario provocando una psicopatía? Esta es una de las premisas más conocidas y puestas en boca de aquellos que son ajenos a la industria del videojuego, una de las cuestiones más tópicas, que con los años ha cobrado vigor. Pero, ¿cuánto de cierto hay en ello?

Hace algún tiempo, Eduardo Morales, presidente de Facomare, empresa dedicada a la fabricación de máquinas recreativas, afirmaba "En otros países, los niños han crecido antes que los nuestros con los juegos de ordenador. Estos vídeos sirven, en todo caso positivamente, para eliminar adrenalina, descargar la tensión... como un partido de tenis u otra actividad semejante". El videojuego ayuda a la intelectualización y desarrolla y estimula la imaginación del niño. Pero como todo, también es cierto que una adicción masiva puede resultar contraproducente, como con cualquier cosa de la que queramos hacer un abuso indiscriminado. Para ello, también según Morales: "Quien juzga las horas de dedicación de la juventud frente al ordenador, deben ser los padres, como personas adultas y formadas que son".

Un estudio realizado en 1988 por el Gaming Board británico (el máximo organismo oficial en materia de juego) señalaba en sus conclusiones: que no existía ninguna relación entre aquellos adolescentes que jugaban a las máquinas recreativas de vídeo y aquellos otros que presentaban comportamientos violentos. Sirva este último párrafo para dictaminar sentencia sobre aquellos que están en contra de los videojuegos, creyendo erróneamente que de alguna forma esta actividad, como hemos dicho al principio, pueda ocasionar transtornos de alguna índole a los más jóvenes.

Carlos Mesa



Por Angeles Palacio

1. Estoy volviéndome loco para conseguir cartuchos MSX1 («Salamander», «King's Valley II», «Hydlide 3"...), los cuales están agotados en todas partes e incluso en vuestro Club de Mailing. ¿Existe alguna tienda, a ser posible en Madrid, que se dedique al software MSX?

2. Cada vez más establecimientos informáticos me dicen que el MSX va a desaparecer por completo, y de hecho estoy viendo que cada vez son menos las tiendas que se dedican a la norma japonesa. ¿Va a desaparecer el sistema?

3. ¿Podrías decirme si están disponibles en el mercado programas que sean capaces de copiar los juegos multicarga a disco? Sé que existen procedimientos mediante código máquina, pero no tengo noción alguna de programación.

Francisco Ibias Sánchez (Madrid)

1. Lamento decirte que en Madrid no existen tiendas especializadas en MSX... como tampoco las hay en ningún otro punto de nuestra geografía, a excepción de LASP, claro está. Eso sí, algunos minoristas disponen de software muy variado para MSX, e incluso alguno de ellos, como Telejuegos, poseen los cartuchos por los que preguntas. Puedes ponerte en contacto con ellos escribiendo al Apdo. de Correos 23132 de Madrid, cuyo código postal es 28080. También puedes llamarles al (91) 532- 00-85. Están especializados en venta por correo.

2. La supervivencia del sistema está en manos de los usuarios. En Japón siguen produciéndose muchísimos programas para MSX, y algunos de ellos llegan a nuestro país; su extraordinaria calidad está consiguiendo nuevas generaciones de aficionados. Por otra parte, es evidente que nuestro sistema ha sido un poco abandonado por los comerciantes y las distribuidoras españolas, pero hoy por hoy, aún siguen apareciendo novedades muy, muy, muy interesantes.

3. Los programas copiones a los que te refieres están únicamente disponibles por vía pirata, léase ilegal, y no puedo recomendarte, evidentemente, ninguno. Sea como fuere, no encontrarás, ni siquiera a través de la piratería, un copión de las características que deseas. La única solución está, como puedes imaginar, en la programación.

Poseo un MSX2 Philips VG-8235 y una impresora Epson. Me gustaría saber si hay algún programa de gráficos que funcione con esta impresora, o un sistema para que pueda imprimirlos correctamente.

Juan José Franch (Barcelona)

El imprimir gráficos ha sido uno de los problemas que más ha llevado de cabeza a los usuarios desde los albores de la informática. Por un lado está el problema del interface, por otro el de la programación, el elegir la impresora correcta... en tu caso, el equipo parece apropiado. Mi recomendación es que consigas un programa llamado «Graphic Master», un diseñador que fue producido por Sony hace unos años, pudiendo volcar los gráficos mediante otro módulo, el «Print Lab». Es el sistema más seguro.

Poseo un MSX1 VG 8020, y me gustaría que me informáseis sobre la posibilidad de calcular logaritmos de distintas bases. Si no fuera tan fácil, ¿podríais recomendarme algún programa que lo hiciese?

David Sedeño Fernández (Málaga)

Tu ordenador está plenamente capacitado para poder calcular logaritmos, sin necesidad de usar programas a tal fin. Teclea las siguientes instrucciones:

```
? LOG(60)
? LOG(60)/LOG(10)
? LOG(60)/LOG(2)
```

La primera expresión te ofrecerá el logaritmo de 60 en base e, la segunda en base 10, y la tercera en base 2. Por lo tanto, la base se especifica en el valor del segundo paréntesis, sea el que sea. Como puedes ver, es una operación matemática muy sencilla.

Por lo que tengo entendido, fue publicado un especial código máquina en MSX Club hace varios años. Estando muy interesado en este tema, me gustaría saber cómo conseguirlo.

Oscar Domínguez (Guipúzcoa)

Difícilmente podrás obtener ese número especial, está totalmente agotado. Eso sí, siempre te queda la opción de recurrir a otros usuarios que lo posean y que quieran desprenderse de él.

Me gustaría haceros saber la aparición de una entidad llamada AESIC, cuya función es la de perseguir y desarticular redes de piratas informáticos. Conocí su existencia a través del teletexto, en el que se afirma que la recompensa por la denuncia de un pirata es de dos mil pesetas, pagaderas por el mencionado AESIC.

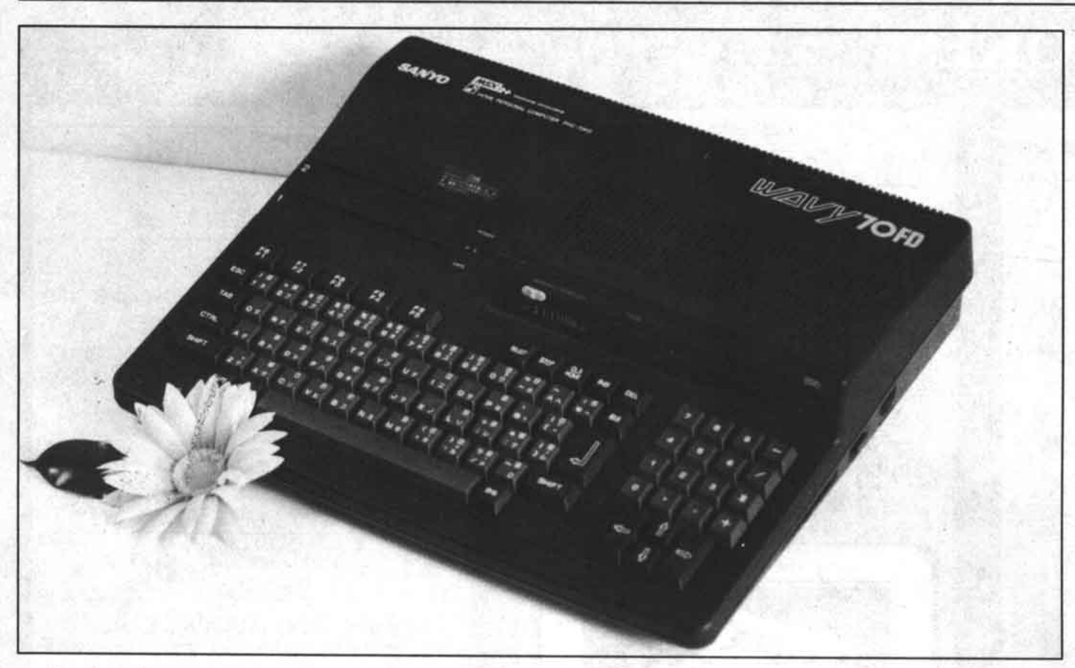
Me siento muy indignado, pues por nada del mundo voy a vender a mis amigos, y además no creo que exista verdaderamente ni el AESIC ni la recompensa, ni nada de nada. Me gustaría, de todas formas, que me diérais más información sobre la citada entidad.

El Pirata más Indignado (Granada)

Para serte franco, tu reacción no me parece la más apropiada, puesto que, te guste o no, los piratas estáis destruyendo el mercado nacional de software. Y eso es una triste, tristísima realidad.

Puedo llegar a comprender los motivos que os llevan a realizar este tipo de acciones fraudulentas, pero lo que no acabo de entender es ese sentido de la dignidad, a todas luces contradictorio, que se desprende de tu carta. Por otra parte, y en cuanto al texto que has hecho llegar a AESIC (y que no he reproducido en estas páginas, pues me parece de un tremendo mal gusto), te diré que me parece a todas luces desproporcionado.





Los insultos gratuitos, que abundan en tu carta, no pueden ser justificados de ningún modo, y piensa que al fin y al cabo, AESIC es una entidad que está defendiendo una postura justa y legal.

Tengo ámplios conocimientos de Basic y MS-DOS (PC). ¿Podría aprender el funcionamieno del nuevo Macro-Ensamblador y Linkeador RSC II, teniendo esa base?

Raúl Olivenza Estrella (Barcelona)

Tus conocimientos informáticos poco tienen que ver con el funcionamiento de un ensamblador, pero gracias a ellos podrás afrontar con mayores facilidades que el resto de los usuarios el manejo del RSC II. Además, el manual de instrucciones del programa es muy completo, y es difícil que te surja algún problema.

Religiosamente, mes tras mes, vengo adquiriendo la revista MSX CLUB y anteriormente MSX EXTRA, hoy ya desaparecida, desde sus números uno hasta la fecha. Espero recibir algún día el premio a la fidelidad.

He tenido la santa paciencia de teclear casi todos los programas que se han venido editando en ambas revistas, y pasando más o menos malos ratos cuando venían listados con errores, teniendo que esperar a la aparición de la siguiente revista en la cual se subsanaban los citados errores. Otras veces, las menos, me encontré con algún programa totalmente imposible de hacer funcionar; a pesar de todo, nunca me procupé de ponerme en contacto con Vdes.

Pero en esta ocasión no voy a permitir que me dejen tirado en la cuneta con el último que he tecleado, y que me ha supuesto casi tres días de trabajo. Se trata del juego «Pig Satanic», que fue publicado en el número 70 de MSX CLUB y cuyo autor es Juan José Reina Castillo, de Sta. Coloma de Gramanet (Barcelona).

Este programa es el más canalla de todos los que he copiado desde que existe su excelente revista, por su monotonía. Desde la línea 100 hasta la 3200 es siempre la misma rutina, cambiando únicamente los valores. Esto sería lo de menos si el programa hubiera funcionado, pero no hay forma. Ha sido comprobado con el Test de Listados, y las cifras coinciden perfectamente.

Antes de dirigirme a Vdes. me he puesto en contacto con Juan José Reina, quien amablemente me ha dicho que el problema consiste en que el programa no fue publicado en su totalidad.

Espero que subsanen pronto este error y pueda teclear el resto del listado. Muchos usuarios se los agradecerán.

Francisco Muñoz López (Málaga)

El error, totalmente incomprensible, fue consecuencia del desbarajuste interno existente cuando nuestro antiguo director, Carlos Mesa, dejó la revista en manos de Julián Romero. Nuestro ex-compañero, quien estuvo únicamente dos meses al frente de la revista, cometió innumerables equivocaciones en ese período de tiempo, y ésta es sólo una más. Añade todo eso a un cambio de local y comprenderás que, rebuscando en nuestros archivos, nos ha sido imposible localizar el programa de Juan José Reina. Desde aquí, pediría al autor que volviera a remitirnos el juego para que así podamos hacerlo.

Quiero comprarme un MSX2+, y no sé cuál elegir entre el Sanyo o el Panasonic. ¿Cuál de los dos es mejor? ¿Cuando importarán el MSX2+ de 16 bits a España?

Miguel Angel Vives (Castellón)

La verdad es que ambos modelos tienen unas características muy similares. Tanto es así, que no supone ninguna ventaja la adquisición de uno frente a otro. Por otra parte, no está prevista la importación de modelos MSX2+ a España mediante las multinacionales que se encargan de fabricarlos en Japón, y sólo es posible adquirirlos, por el momento, a través de LASP.

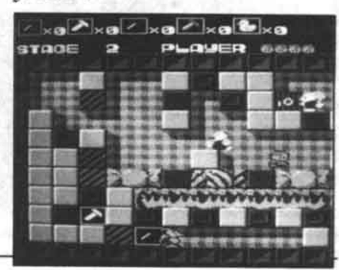
¿Existen en Madrid tiendas especializadas en MSX como en Barcelona y Zaragoza, ciudades en las que hay varias?

¿Hay clubs o informáticos que realicen vídeos con ordenadores MSX? De ser así, os rogaría me facilitáseis su dirección para ponerme en contacto con ellos.

Luís Benito Fuertes (Madrid)

En Madrid no hay tiendas especializadas en MSX... y tampoco en Barcelona. Siento decírtelo, pero en la ciudad condal ni han existido ni existen tiendas de estas características; eso sí, hace unos años, Barcelona acogió la primera tienda especializada en videojuegos de España, Tron. Pero nadie ha reincidido en actividades de este tipo, tras el fracaso encajado de este establecimiento.

El tema del arte videográfico está empezando a tener una gran repercusión en nuestro país, y de hecho se desarrollan distintos certámenes, muchos de ellos en Madrid. Te diré que muchos de los videoclips que puedes ver en T. V. hoy en día utilizan ordenadores en postproducción. Por ejemplo, uno de los últimos lanzamientos discográficos, el grupo Roxette, ha utilizado ordenadores MSX de segunda generación en algunas secuencias de animación del videoclip para el tema "Joyride".



TRUCOS Y POKES

Los interesados en participar en esta sección pueden enviar sus trucos y pokes a:
Sección: **Trucos y Pokes**
Portolá 10-12 bajos

F. XAVIER AYALA MESTRE
(BARCELONA)
FIRE STAR, BARBARIAN II, CORSARIOS, ALTERED BEAST, WELLS & FARGO, FORBIDDEN FRUIT

_"Fire Star": Vidas infinitas:
POKE &H9959, 0
POKE &H995A, 0
POKE &9958, 0
Más dificultad en el juego:
POKE &H893C, 0
POKE &H893E, 0
POKE &H893D, 0
Número de vidas:
POKE &H8896, 0

—"Barbarian II": Para acabar con cualquier monstruo sin perder energía, pulsa <F1> y éste desaparecerá.

—"Corsarios": En la primera carga, pulsando <G>, <B>, <N>, <M> obtendremos 999 unidades de power. Si hacemos lo mismo en la segunda, será infinito.

—"Altered Beast": Teclea <ZYDRO> en cualquier nivel y podrás cargar el siguiente.

—"Wells & Fargo": Si quieres llegar al final, coloca la diligencia en la zona inferior de la pantalla, mantiene al personaje que dispara agachado, y no tendrás mayores dificultades.

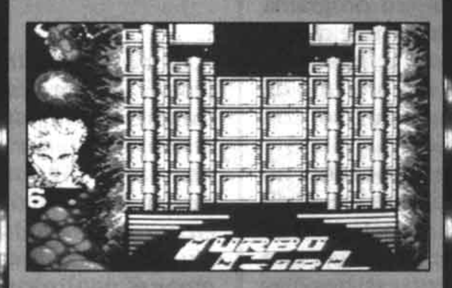
—"Forbidden Fruit":
Vidas infinitas:
POKE &HAA22, 0
Tiempo infinito:
POKE &HA778, 0
Sin enemigos:
POKE &HA3E2,0

DANIEL PEREZ
(BARCELONA)
TURBO GIRL, STARQUAKE

—"Turbo Girl": Pokes para vidas infinitas — POKE &H8B7A, 0
POKE &H8B00, 0

—"Starquake": Poke para energía infinita — POKE &HA06C, 0





JULIO CESAR CARRION DE LA CORTE
(VALENCIA)
VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA

Introduce la clave "POFAVO" y serás inmune a los enemigos de la segunda fase, pero no a las caídas.

GUILLERMO MARTINEZ
(GUIPUZCOA)
MOON RIDER

Si pulsas simultáneamente las teclas <F>, <C>, <CTRL>, <W>, <E>, <S> y <D> conseguirás inmunidad contra piedras, fosas y enemigos.

GUSTAVO BARRERA SALON
(LAS PALMAS)
BARBARIAN II, THUNDERBLADE

— "Barbarian II": Presionar simultáneamente las teclas <P>, <L>, <O>, <T>, <Y>, <B>, <V> y <C> y se obtendrán vidas infinitas.

— "Thunderblade": Pulsamos las teclas <J>, <0>, <9>, <8>, <7>, <7>, <6>, <5>, <4>, <3>, <2>, <1> a la vez y obtendremos vidas infinitas.



Por Mónica Sánchez

ALBERTO ADAN MANDEJAR
(BARCELONA)
FIREBIRD, KING'S VALLEY II

—"Firebird": Pulsando <F1> y después <HOME>, accederemos a la opción "Input Password". En ella, podremos introducir los siguientes códigos:

ULTRABOX: Cajas de regalo.

FULL, TEMDAYOOM: Un objeto por Item.

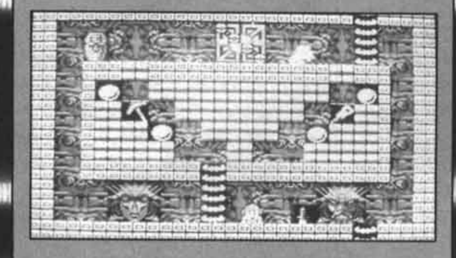
GAOOOOOOOOO9H: Diez vidas.

NANDANANDANDANDA: Vidas infinitas.

HAYAME: Todas las mariquitas.

ENDDEMOGAMITAINA: Ver el final del juego.

—"King's Valley II": Un código para la última pantalla, con 39 vidas, es KDM3HEOA.



OSCAR FERREIRO PRESEDO
(LA CORUÑA)
LIVINGSTONE SUPONGO II

Primer nivel: En este juego, una vez cargado, se nos requerirá que presionemos la barra espaciadora; mientras no lo hagamos, veremos una demo. Eso es algo que ya sabreís, pero lo interesante es que si pulsamos la barra durante siete segundos y luego la soltamos, nuestro personaje perderá una vida, aunque conseguiremos empezar a jugar en la pantalla en que estaba la demo.

Segundo nivel (clave: 15215): Si seguimos los mismos pasos descritos anteriormente, iremos a parar no a la pantalla en curso, sino a la final. En caso de haber jugado ya alguna partida, lograremos seguir en la misma pantalla en la que nos eliminaron si repetimos el proceso.

JAVIER OSUNA ECHEVARRIA
(CORDOBA)
R-TYPE

Para superar la segunda fase, lo mejor es volar pegado al lado izquierdo de la pantalla, cargar el laser y disparar a los monstruos cuando pasan por el centro de la imagen. Con ello, tendremos el tiempo justo para recargar la energía de nuestro potencial armamentístico.

RANTONIO MESA GOMEZ
(BARCELONA)
RESCATE EN EL GOLFO, SITO PONS 500 C. C. GRAND PRIX

—"Rescate en el Golfo": La clave de la segunda fase es <JAQUEMATE>.

—"Sito Pons 500 c. c. Grand Prix": Cócigos de los circuitos:

LAGUNA SECA: CEBBBAAKANAPALAJAAAG

JEREZ: DICOBIALBHBKBEBIBAAE

MISANO: EMDLCJBFCGCCCNBDCAAD

NURBURGRING: FAFIDJBFCBDDNBCDAAG

SALTZBURGRING: GEGJEGCEDBDOANBMDAAB

RIJEKA: HIHGFGCDEBDPEICMDAAD

ASSEN: IMIGFHDDEBDOFICMDAAL

SPA F: JAKGFEEEFBDOFDDLEAAO

LE MANS: KELGFOEDGBDPGAEGFAAK

DOMINGTON: LIMHGOEAHAEJHAEBGAAH

ANDERSTOP: MMNIHNFAHNEEIAELGAAC

BRNO: NAPIHOGLHMFBJKEEHAAI

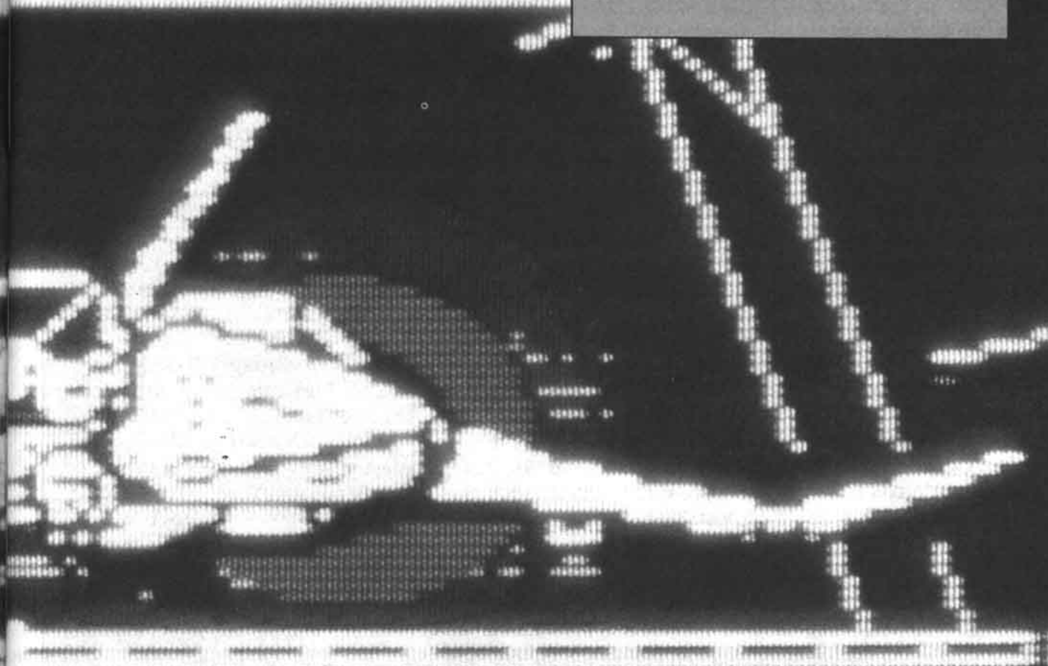
HUNGARORING: OEAIHOGMIMFBJJFEHBAB

La final se disputa en la pista nº 14 (Phillip Island) Suerte.

JORDI CARRILO BARCONS
(SABADELL)
ZONA 0, THE LIGHT CORRIDOR

—"Zona 0": Para obtener vidas infinitas en este programa de Topo, debereís pulsar una a una las letras que componen la palabra <TRONER>, en la pantalla donde aparecen los nombres de los autores del programa.

—"The Light Corridor": Estas son algunas claves para que descubraís más cosas de este programa: 2602, 3305, 2008, 6811, 1015, 5518, 4523, 8431.



TABLON DE ANUNCIOS

Esta sección es de nuestros lectores. Todos ellos tienen derecho a dos inserciones normales y sin clasificar totalmente gratuitas. Las características de estos no permiten la inclusión de los mismos con fines de lucro.

Los anuncios que quieran ser clasificados como módulos deberán enviar el texto a publicar con sus características pertinentes, adjuntando en el sobre talón nominativo al portador barrado por un importe de 1.000 ptas. para una sola inserción, indicando esta modalidad en el sobre

COMPRARIA MSX2 ó 2+ con unidad de disco, junto o por separado, además de accesorios y revistas. También contacto con usuarios de la primera y segunda generación de la norma japonesa, para intercambiar programas y juegos. Ilu Bueno, C/ Goya 79, 1-C. Sabadell, Barcelona.

OFERTA: Vendo cartuchos R-Type (2.000 ptas.), Penguin Adventure (2.000 ptas.), Knightmare (2.000 ptas.), Goonies (1.500 ptas.), The Maze of Galius (2.500) ptas.), Nemesis II (2.500 ptas.), F1 Spirit (2.500 ptas.), King's Valley II (3.500 ptas.), Shalomon (3.500 ptas.), o todos por 15.000 ptas. También vendo ordenador Sony HB-101P, con ampliación de memoria de 64K, cables, casette "Sanyo" y 20 juegos de cinta por 15.000 ptas. (Regalo instrucciones, colección INPUT MSX y 3 números de MSX CLUB). Precios negociables. Llamar (93) 322-56-36 y preguntas por Jordi.

CLUB MSX FIREBALL, C/ Moscareta 14, Pozo Estrecho, 30594 (Murcia). Ha nacido lo que todos los usuarios de MSX1 estaban esperando; vendemos, cambiamos y compramos todo tipo de programas para la primera generación y también regalamos a nuestros compradores trucos y claves para aquellos programas difíciles. Llamar al (968) 55-45-85, solo sábados de 11 a 17 horas.

VENDO Ordenador MSX2, Sony HB-F700S, unidad de disco 2DD, cables, manuales, joystick, ratón, 250 juegos en 120 discos, cartucho (Nemesis III) y muchas revistas. Todo nuevo, por 60.000 ptas. Juan Pedro. De lunes a viernes de 10 a 14 y de 17 a 19 horas.

VENDO Ordenador Sony HB10P de 80 Kb. , con cables y manuales, adjunto 15 juegos comerciales, así como también revistas del sistema. Si te interesa, ponte en contacto mediante el Tlf. (943) 17-36-47. Preguntar por Oscar.

VENDO Sony HB-F700 256 Kb. RAM, unidad de disco de 3.5" de doble cara, teclado separado, chip acelerador de la unidad de disco, con manuales, juegos y utilidades. 45.000 ptas. Germán. Tlf (91) 407-41-80.

ATENCION Por 145 ptas. , vendo un MSX2+ Panasonic A1WSX con 256 Kb. RAM, 128Kb. VRAM, 1500 Kb. ROM (procesador de textos, calendario, diario, agenda...), 19268 colores, FM Pac incorporado (9 canales, 64 instrumentos predefinidos, 16 ritmos...), unidad de disco doble cara incorporada, 2 slots para cartuchos, turbo fire, adaptado a la red, manuales y embalajes completos, joystick, más de 100 juegos como F1 3D Special, Laydock II, Fantasm Soldier II, Golvellius II, SD Snatcher, Arklight, Undeadline, Space Manbow, Tetris, Quarth, Aleste, Aleste II, Aleste Special, Thexder II,... También revistas MSX CLUB hasta abril de 1991. Llamar o escribir rapidamente a Jesús Mari Casi, C/ Cruz de Barcacio, nº 27-3º derecha. , 31014, Pamplona. Tlf. (948) 11-74-91. (Llamar de 12 a 23 horas).

VENDO MSX2 Philips 8245, muy poco uso, adquirido nuevo en 1990, regalo cassette, cables, joystick digital Yanjen y más de 30 juegos Konami en disco. 55.000 ptas. Antonio. Tlf. (956) 76-83-66.

VENDO Ordenador Sony HB F9S por 20.000 ptas. Tlf. (941) 20-96-43.

MUY URGENTE Compro impresora en buen estado, procesadores de texto en cinta o cartucho, una unidad de disco, monitor f/v, libros de código máquina; compraría o cambiaría por juegos los cartuchos King's Valley II y Pippols de Konami, originales, y el juego Champion Pro Wrestling. Preferiblemente solo de Sabadell. José. C/ Mas Canals 22, 1-2. Sabadell (Barcelona).

COMPRO los números 12, 13 y 14 de INPUT MSX. Llamar a Bernat, Tlf. (93) 751-26-82.

VENDO MSX2 HB F9S, Vampire Killer, Metal Gear, Usas, Salamander, Choplifter, Star Seeker, manuales, libros, cables... todo por el precio de 60.000 ptas. , y además regalo cassette para ordenador, 10 cintas con juegos y programas educativos, INPUT MSX números 13, 14 y 17, 22- 25, 28-31 y MSX CLUB 56-59. Granollers (Barcelona). Tlf. 879-14-75. Preguntas por David. De 13:30 a 14:00 horas o a partir de las 22:30 horas (excepto sábados y domingos).

¡ATENCION! ¡OFERTA INCRIBLE! Vendo Penguin Adventure, Maze of Galious y Q-Bert por 2.000 ptas., c/u, Nemesis II, Formula 1 Spirit y Salamander por 3.500 ptas. , c/u, King's Valley II por 3.500 y Nemesis III por 4.000. Todos son cartuchos originales. También vendo cintas originales como Tetris, After Burner, Turtles... a precios de risa. Llamar al (91) 675-38-68 a partir de las 20:30 horas. Preguntar por Santiago. Torrejon de Ardoz (Madrid).

VENDO los siguientes cartuchos: Nemesis II, 3.500 Ptas. ; Penguin Adventure, 3.000 Ptas. ; y Q-Bert, 2.500 Ptas. También los cambio; Nemesis II por King's Valley II o F1 Spirit, Penguin Adventure por Nemesis y Q-Bert por Parodius. También doy el Nemesis II y el Penguin Adventure por el Nemesis III. Llamar al 305-63-25 y preguntar por Alex.

CAMBIO Juegos originales: Livingstone Supongo II, Happy Fred, Police Academy, Simulatodor Columbia, Spy vs. Spy, The Apeman, Protector... + 8 de la misma serie Oro+Temptations, El Poder Oscuro, After Burner, Test Drive II para MSX1 o MSX2 por cartuchos para MSX2. Llamar de lunes a miércoles de 5:30 a 9 al teléfono (96) 126-37-94 Albal (Valencia).

VENDO mesa Telemach sin monitor + los siguientes juegos: RAM, A toda Máquina, Cazafantasmas II, Xenon, Double Dragon, Tetris, Nonamed, Sol Negro, Desperado, Suervivor, Satan, Batman, El Mundo Perdido, Class, Army Moves, Navy Moves, Haunted House, Cyberbig a 500 ptas/unidad.

URGE vender unidad de disco de 3.5" Sony HBD-30W (doble cara) más cartucho interface HBK-30, que permite utilizar la unidad como principal. Prewcio a convenir. Llamar al (93) 71-69-94 a partir de las 21:15 y preguntar por Marc.

VENDO ordenador Sony HB-F9S, 128 K MSX2 + cassette Sony bitcorder SDC-600S + cartuchos (Treasure os USAS y KONTRA) + 200 juegos (30 originales) + joystick + revistas MSX, todo en perfecto estado por solo 55.000 ptas. Telf. (93) 448 03 17. Llamar por las tardes, preguntar por Iván. CP2.

COMPRARIA cartuchos IDEA-BASE con instrucciones, o bien fotocopias de las mismas, por no encontrarlo en el mercado. También me interesaría el programa DECODIFICADOR DE RTTY PARA MSX publicado por Elektor por no estar ya comercializado. Escribidme al Apdo. 260 de Ferrol (15480). Moncho. CP2.

PYRAMID SOFT CORP. LTD es más que un club, tenemos todo tipo de juegos, aplicaciones, contactos, hardware, influencias... por sólo 25 ptas, no os arrepentiréis. Si estás aburrido del MSX, ponte en contacto con nosotros y te comprarás un MSX más potente. Estamos buscando gente interesada en colaborar con nosotros para salvar el MSX. También buscamos un monitor en color compatible con el Sony HB F700S. Razón: Pyramid Soft, Florenci Vives 2, 8-1, 43002 Tarragona. Telf. (977) 22-66-38. CP2.

VENDO ordenador MSX HB-20P, con cassette, más de 100 juegos y tres cartuchos (Elevator Action, Qbert y Flight Simulator) por 20.000 ptas. También vendo unidad de disco 3,5" de doble cara con sistema operativo y CP/M, más tres discos con juegos, por falta de uso, por 38.000 ptas. También vendo todo junto por 55.000 ptas. Vendo revistas MSX CLUB a 200 ptas. cada una y Micromanía a 100 cada una. Llamar al (96) 384 82 39 y preguntar por Alejandro. CP2.

BUSCO el juego The Hunt for Red October, que apareció hace tiempo para MSX, así como "Operation Wolf" (solo en disco). También busco las instrucciones de Final Countdown (o al menos una explicación de como jugar) y las de Synthesaurus II. Lo que tengáis, lo compro o lo cambio. Fco. Fernández Rivero. Apdo. 1137. 29080 Málaga.

CP2.
¡SUPER OFERTA! Vendo juegos MSX originales como Out Run, Chase H.Q., Continental Circus, Viaje al Centro de la Tierra, etc. al precio excepcional de 16.000 ptas. Llamar a Josep a partir de las 9 de la noche. Telf (93) 555 45 16. Alella (Barcelona). CP2.
COMPRO MSX2 o MSX2+ con unidad de disco incorporada o no. Con programas y juegos para MSX2 y otros accesorios. Interesados escribir a Ilu Bueno López. C/Goya 79, 1-C. Sabadell (BARCELONA). CP2.
VENDO MSX1 Phillips VG-8020, con cables, manuales, cassette especial de lectura y más de 100 programas, o cambio por unidad de disco en buen estado. Telf. (976) 2507 84. José Ramón Mayon. C/Tenerife - 6, 50007 Zaragoza. CP2.
CAMBIO los siguientes juegos originales: Double Dragon, Pacmania, Legend, Meganova, Yie ar Kung Fu (cartucho), Jack the Nipper, Duck Out, Tiburón y Fernando Martín Basket Master, por los también originales: Livingstone II, Double Dragon II, Altered Beast, Athletic Land, Autocrash, Tetris, Toobin, Humphrey, Penguin Adventure y Knightmare 1, 2 ó 3. También me interesan otros originales. Llamar al (93) 593 62 74. Preguntar por Daniel Pérez. CP2.
BUSCO los siguientes cartuchos originales para MSX1: Parodius, King Kong 2 (Konami), Hydlide1 y Laydock (T&E Soft).También compro los siguientes libros: "Le livre de MSX" (de Daniel Martín, publicado en Francia por PSI) y "Código Máquina (Z80)" (de Data Becker) o "La programación del microprocesador Z80" (2 tomos, Ed. Marcombo). Llamar o escribir a Javier Miranda Martínez. C/Cartagena, 70, piso 1-C28028 Madrid. Telf. (91) 256 83 78. CP2.
CAMBIO el siguiente conjunto por unidad de discos de 3,5" para un HB-F9S: consola SEGA con juego ALEX KIDD, 2 joysticks, nueva, sin uso (tocada en sorteo) y con embalaje original; 2 cartuchos MSX (Rastan Saga y Salamander) y 20 juegos en cinta (por supuesto, originales): La Espada Sagrada, Arkanoid, Mad Mix Game, Mortadelo y Filemón II, Dustin... Llámame al (958) 12 77 42, Agustín, Granada capital. CP2.
VENDO ordenador MSX2 Sony HB-F9S con cartucho Vampire Killer, por cambio a un MSX2+. por 25.000 ptas. negociables. Llamar mañanas al teléfono (93) 397 77 94. CP2.
VENDO ordenador MSX2, Sony HB-F700S con unidad de disco incorporada, monitor de fósforo verde, ratón y anuales. Precio interesante. Llamar al (94) 433 81 01. CP2.
VENDO calculadora científica CASIO FX-750P programable en basic, de 8 K de memoria ampliable a 16 K en cada Slot de memoria, (ideal para estudiantes de Ciencias en la Universidad) seminueva con libro de programación intacto. Precio de risa: 15.000 ptas. Interesados llamar sábados por la mañana al (93) 593 53 45. Preguntad por Luis. Zona del Vallés. CP2.
VENDO cartucho Knightmare III (Shalom), sin estrenar, por 5.000 ptas. Llamar a Vicente Espada. Telf. (93) 593 53 45. Mollet. CP2.
VENDO ordenador MSX F-200 Goldstar por 20.000 ptas., a quen me lo compre le regalaré un joystick, más de 30 juegos, cartucho Fantasm Soldier, más de 4 revistas (MSX CLUB, MICROMANIAMEGAOCIO, AMIGA WORLD) libros de manuales (originales y traducidos), libro de MSX basic y cables, o también lo cambio por ordenador de 16 bits. Reembolso. C/Mendilauata 17, bajo B. Zarauz 28800 Guipúzcoa. CP2
SE VENDE ordenador HBK-30 (controlador unidad diskettes) por 7.000 ptas. Interface HBI-232 (RS232X de Sony) por 8.000 ptas. Modem de la norma V-23 con software para redes Ibertex (para PC con slots de 8 bits) por 10.000 ptas. También vendo cantidad de cartuchos, tanto de juegos como de utilidades. Todos los precios son muy negociables. Interesados llamar al teléfono de Barcelona (93) 439 44 48 de 18.00 a 19.00 laborables o dejar encargo en el contestador automático. Me llamo Jason Eames. Dirección: Casanova, 155 1-1. 08036 Barna. A LA MAMA DE JASON. Sentimos no haber publicado el anuncio de su hijo en otros números, pero la verdad es que nunca recibimos el texto con anterioridad a su atento fax. CP2.

MINI PROGRAMAS

Especial para nuevos usuarios. Para que ningún lector quede al margen te proponemos esta sección. Participa con tu pequeño programa de gráficos, sonido, juego o truco.

PUNTOS

1.° Los programas se remitirán grabados en cassettes debidamente protegidas, bien con papel de plata u otros medios.
2° No se admiten programas plagiados o editados por otras publicaciones.
3° Las mejoras a los programas se considerarán una aportación al mismo, con el mismo derecho a publicación.
4° MSX CLUB se reserva el derecho de abonar premios en metálico o su equivalente en software, aunque como defecto se tomarán como aportaciones a la revista.
5° Los programas remitidos no se devolverán, salvo raras excepciones.
6° Al no tratarse de un concurso se especifica que éste no tiene nada que ver con el actual concurso de programas.
7° El Departamento de Programación hará una selección de los mini-programas a publicar.



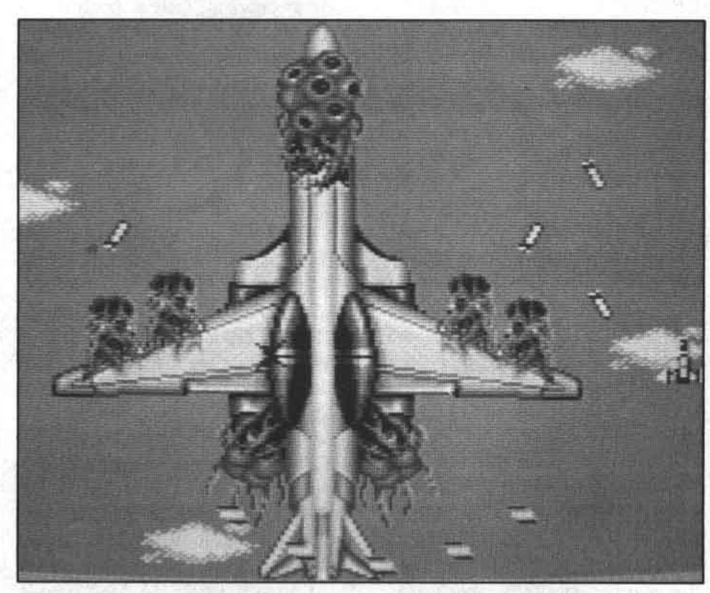
Por Teo Villegas

LUDOTECA (II)

Publicamos en esta sección una relación de todos los juegos aparecidos en MSX durante los primeros años de expansión del sistema.

C

CALCUL BALANCE	HAL LAB.	JAP 86 ROM
4-3-2 HABILIDAD		
CALIFORNIA GAMES	EPYX	USA 86 CASS
1-1-1 DEPORTES		
CAMELOT WARRIORS	DINAMIC	ESP 85 CASS
3-3-2 PLATAFORMAS		
CAN OF WORMS	LIVEWIRE SOFT	UK 86 CASS
4-3-4		
CANNON NINJA	MASS TAEL-ASCII	JAP 86 ROM
4-3-4 COMBATE		
CANNON BALL	HUDSON SOFT	JAP 86 ROM
3-3-2		
CANNON FIGTHER	NORWOOD SOFT	UK 86 CASS
3-2-3 TIRO		
CAPITAN SEVILLA	DINAMIC	ESP 86 CASS
3-3-3 RECOLECCION		
CAPITAN TRUENO	ERBE	ESP 89 CASS
4-3-4 AVENTURAS		
CAPTAIN COSMO	ASCII	JAP 86 ROM
3-3-3 RESCATE		
CAR FIGTHER	CASIO	JAP 85 ROM
5-5-5 PERSECUCION		
CAR JAMBOREE	O.E.C.	?84 ROM
2-2-2		
CASANOVA	IBER SOFT (PIRATA)	ESP 88 CASS
3-4-3 RECOLECCION		
CASTLE. THE	ASCII	JAP 87 ROM
4-4-5 PLATAFORMAS		
CASTLE COMBAT	SPECTRAVIDEO	JAP 84 CASS
3-2-2 COMBATE		
CASTLE EXCELENT, THE	ASCII	JAP 85 ROM
5-5-5 PLATAFORMAS		
CAT & MOUSE	?	?84 CASS
2-2-2 SALON		
CAT BOY	CASIO	JAP 86 ROM
4-3-4		
CAVES OF THE DEATH	JULIET SOFT	CAT 87 CASS
5-4-4 HABITACIONES		
CETUS	TYNESOFT	UK 87 CASS
2-2-2 COMBATE		
CHACK 'N' POP	TAITO-ELECTRIC SOF	JAP 87 CASS
3-2-3 LABERINTO		
CHAMPION PRO WRESTLING	SEGA	JAP 86 ROM
3-4-4 DEPORTES		
CHECKMATE	TOSHIBA	85 CASS
2-1-1 SALON		
CHESS 86	PHILIPS	HOL 84 ROM
3-3-3 SALON		
CHESS PLAYER	EUROSOFT	HOL 86 CASS
5-4-4 SALON		
CHICAGO'S 30	TOPO SOFT	UK 87 CASS
4-1-4 DISPARO		
CHICK FIGTHER	HUDSON SOFT	JAP 86 ROM
3-3-3		
CHICKEN CHASE	BUG-BYTE	UK 86 CASS
2-4-4 ANIMALES		
CHILLER	MASTERTRONIC	UK 86 CASS
4-2-3 PLATAFORMAS		
CHIMA-CHIMA	BOTHEC	JAP 86 CASS
4-3-5 ROMPECABEZAS		
CHOPFLITER	BRODERBOUND	USA 86 ROM
4-2-4 DISPARO		
CHOPPER 1	BYTEBUSTERS	HOL 86 CASS
3-2-2		
CHUBBY GRYSTLE	GRAND SLAM	UK 88 CASS
3-1-2 PLATAFORMAS		
CHUCKIE EGG	A & F SOFT	UK 86 CASS
3-2-3 PLATAFORMAS		
CID. EL	DRO SOFT	ESP 87 CASS
2-1-1 PASAPANTALLAS		
CIENCIAS NATURALES 5-6 EGB	ANAYA-SANTILLANA	ESP 86 CASS
3-3-3 EDUCATIVOS		
CIENCIAS SOCIALES EGB 5,6,7,8		ESP 86 CASS
TEXTO EDUCATIVOS		
CIRCUS CHARLIE	KONAMI	JAP 86 ROM



8-7-8 DEPORTES
CITY CONNECTION JALECO JAP 86 ROM
4-4-4 RECOLECCION
CLAPTON 2 T & E SOFT JAP 85 CASS
3-4-4 COMBATE
CLUEDO LEISURE GENIUS UK 85 CASS
2-3-3 DEPORTES
COBRA'S ARC DINAMIC ESP 87 CASS
4-5-3 CONVERSACIONAL
COLISEUM TOPO SOFT ESP 87 CASS
4-1-4 DEPORTES
COLONY MASTERTRONIC UK 87 CASS
4-3-3 AVENTURA
COLORBALL HUDSON SOFT JAP 87 ROM
3-3-3 HABILITAT
COLOSSUS CHES 4.0 CDS SOFT UK 89 CASS
2-0-4 AJEDREZ
COLT 36 TOPO SOFT ESP 86 CASS
5-5-5 DISPARO
COMANDO 4 GAME SOFT ESP 89 CASS
COMBATE
COMANDO TRACER DINAMIC ESP 89 CASS
3-2-3 RECOLECCION
COMBLOT
3-3-3 DEPORTES
COMET TAIL ASCII JAP 86 ROM
3-3-3
COMETA HALLEY SONY ESP 86 CASS
3-2-3 EDUCATIVO
COMIC BAKERY KONAMI JAP 86 ROM
8-7-8
COMPUTER BILLIARDS KONAMI JAP 86 ROM
3-3-3 SALON
CON-DORI CROSS TALK UK 86?
3-3-3 ROMPECABEZAS
CONGO LIVEVIRE SOFT UK 84 CASS
6-5-6 PLATAFORMAS
CONGO BONGO SEGA-ELEC SOFT JAP 86 CASS
3-2-2 PLATAFORMAS
CONTRACT BRIDGE ALLIGATA SOFT UK 85 CASS
3-3-3 SALON
COSA NOSTRA. LA OPERA SOFT ESP 86 CASS
4-3-2 DISPARO
COSMIC SHERIFF ZIGURAT ESP 88 CASS
4-3-3 TIRO
COSMIC SHOCK ABSORBER MARTECH UK 88 CASS
0-0-0 ARCADE ESPACIAL
COSMO EXPLORER ZAP SONY JAP 86 ROM
8-5-8 BATALLA ESPAC.
COURAGEOUS PERSEUSCOSMOS COMPUTER ? 86 DISK
2-2-2 AVENTURA
COZUMEL DINAMIC ESP 89 CASS
3-2-5 CONVERSACIONAL
CRAZE HEART SOFT JAP 87 MROM
5-5-4 LABERINTO
CRAZY BULLET ASCII JAP 84 ROM
3-3-3
CRAZY TRAIN KONAMI JAP 84 ROM
8-6-9 SALON
CRIBAGE KUMA UK 86 CASS
3-3-3 SALON
CRUSADER PONYCA JAP 86 DISK
4-3-3 PLATAFORMAS
CUBIT MR. MICRO UK 86 CASS
2-3-3 SALON
CURSO BASIC (16) EMSA-THOSIBA ESP 84 CASS
UTILIDAD BASIC
CURSO INGLES PLUSDATA PLUSDATA ESP 84 CASS
2-2-2 EDUCATIVOS
CYBERUN ULTIMATE UK 86 CASS
2-2-3 COMBATE
CYCLON ? ? ? CASS
2-2-2 COMBATE
CYRUS 2 CHESS INTELLIGENT UK 86 DISK
4-3-4 AJEDREZ

D

D-DAY JALECO JAP 84 ROM
4-4-4 COMBATE
DAMAS (DIM. NEW) DIMENSION NEW ESP 84 CASS
3-3-3 SALON
DAMBUSTER COMPTIQ JOL 87 CASS
3-3-2 SIMULADOR
DANGER X4 ASCII JAP 86 ROM
3-3-3 COMBATE
DARTS BLUE RIBBON UK 86 CASS
3-3-3 SALON
DARTS ( ) ? 84 CASS
SALON
DARTS 180 ORPHEUS UK 84 CASS
3-3-3 SALON
DARTS 180 MASTERTRONIC UK 86 CASS
4-3-5 SALON
DAWN PATROL BYTEBUSTERS HOL 86 CASS
5-3-3 SIMULADOR
DEATH WARRIOR MIND GAMES ESP. CAT 88 CASS
4-1-0 DISPARO
DEATH WISH 3 GREMLIN GRAPHICS UK 87 CASS
3-5-3 TIRO
DECATHLON ACTIVISION USA 84 CASS
2-3-2 DEPORTES
DEMON CRISTAL DEMPA YMLAT JAP 86
4-3-3 RECOLECCION
DEMONIA I SPRITES FRA 86 CASS
5-4-5 AVENTURA. EL
DECUBRIMIENTO DE AMERICA. OMIKRON SOFT ESP 86 CASS
5-5-5 AVENTURA-SIMUL
DESOLATOR COLIN J. UK 86 CASS4-
3-4 COMBATE
DESPERADO TOPO SOFT ESP 87 CASS
4-1-5 DISPARO
DESTROYER MIND GAMES ESP CAT 86 CASS
3-2-1 HABILIDAD
DETECTIVE O'WELLES SONY ESP 86 CASS
3-3-3 CONVERSACIONAL
DEUX EX MACHINA NU WAVE (MIND G.) UK 85 CASS
4-0-0 ESTRATEGIA
DIAMOND MINE II BLUE RIBBON UK 86 CASS
6-5-6 COMECOCOS
DIG-DUG NAMCO JAP84 ROM
3-2-3 LABERINTO
DISC WARRIOR ALLIGATA SOFT UK 84 CASS





4-2-4 LABERINTO
DIZZY BALLON 2V PONYCA JAP 84 CASS
4-3-2
DOG FIGHTER KUMA COMP UK 86 CASS
3-3-3 COMBATE
DONKEY KONG OCEAN UK 86 CASS
5-5-9 PLATAFORMAS
DOOR DOOR ENIX JAP 84 ROM
2-3-3
DORODON KONAMI JAP 84 ROM
3-2-3 LABERINTO
DOUBLE DRAGON MELBOURNE HOUSE UK 87 CASS
1-1-1 COMBATE
DR. JACKLE & MR. WIDE. THE STHEPEN CURTIS-MAS UK 87 CASS
2-2-2
DRACULA GENESIS SOFT ESP 85 CASS
2-2-2
DRAGON ATTACK HAL LAB.-TAKARA JAP 84 ROM
2-3-2 TIRO
DRAGON NINJA DATA EAST-IMAGINE UK 89 CASS
2-3-5 COMBATE
DRAGON SLAYER (IRREG.) JAP 84 ROM
2-2-2 AVENTURAS
DRAUGHTS (DAMAS-ORPHEUS) ORPHEUS UK 85 CASS
3-3-3 SALON
DROIDS... WALTER MILLER ESP 87 ROM
2-2-2 C OMBATE
DROME BYTEBUSTERS HOL 86 CASS
4-3-3 HABILIDAD
DUNKSHOT (BALONCESTO) HAL LAB. JAP 87 ROM
4-5-5 DEPORTES
DUSTIN DINAMIC ESP 87 CASS
3-2-3 PASAPANTALLAS
DYNAMITE DAN MIRRORSOFT UK 86 CASS
3-3-4 PLATAFORMAS

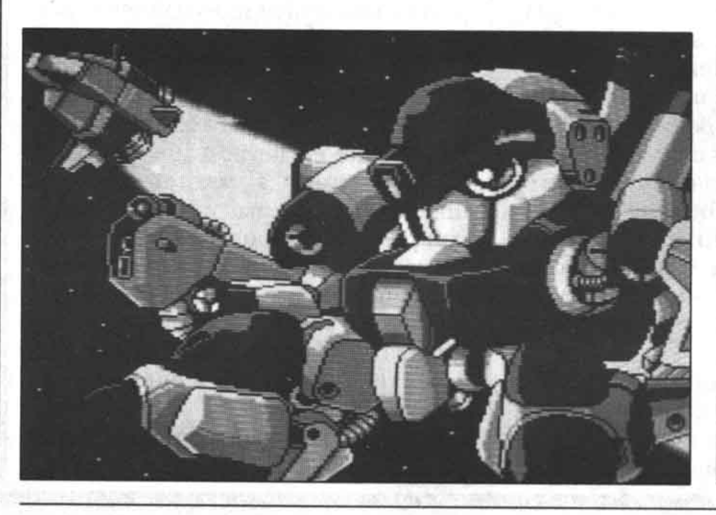
E

EAGLE JULIET SOFT ESP 87 CASS
2-1-2 COMBATE
EDDIE KID JUMP CHALLENGE MARTECH UK 84 CASS
2-2-3 DEPORTES
EFTAL TAKASHI? JAP 84 CASS
3-3-3
EGB F. VALLEJO ESP 80 VAR
EDUCATIVO
EGGERLAND MISTERY 1HAL LAB. JAP 85 ROM
5-5-5 ROMPECABEZAS
EGGERLAND MISTERY 2HAL LAB. JAP 86 MROM
5-5-5 ROMPECABEZAS
EGGY BOTHEC JAP 85 CASS
2-4-3 AVENTURA
ELEVATOR ACTION MSX INFORM.? BRA 86 CASS
5-5-5 PLATAFORMAS
ELIDON
5-5-5 HABITACIONES
EMILIO BUTRAGUEÑO FUTBOL TOPO SOFT ESP 87 CASS
1-1-1 DEPORTES
ENIGMA ODIN FRA 87 DISK
5-4-4 COMBATE-LABERINTO
ERIC AND THE FLOATERS HUDSON SOFT JAP 85 CASS
4-3-3 LABERINTO
ESVAY C.D. SYSTEMS UK 85 CASS
2-2-2 SALON
EUROPEAN GAMES TYNESOFT UK 87 CASS
5-3-4 DEPORTES
EWOKS AND THE DANDELION WAR. WALTER MILLER ESP 86 ROM
0-0-0 ?
EXA INNOVA E.I.
3-3-3 COMBATE
EXCHANGER ASCII JAP 85 ROM
2-3-3
EXERION 1 JALECO JAP 85 ROM
3-3-3 COMBATE
EXERION 2 JALECO JAP 85 ROM
4-4-40 COMBATE
EXODUS VOLKER BECKER SOFT ALE 86 CASS
2-2-2
EXOIDE-Z CASIO JAP 86 ROM
5-5-5 COMBATE
EXTERMINATOR BYTEBUSTERS HOL 87 CASS
3-3-3 COMBATE ESPACIAL
EYE. THE ENDURANCE GAMES UK 87 CASS
1-1-2 SALON

F

F-1 SPIRIT KONAMI JAP 87 MROM
5-5-5 DEPORTES
F-16 FIGHTING FALCONASCII JAP 86 ROM
4-3-3 SIMULADOR
FAIRY ZAP JAP 83 CASS
5-5-5 RECOLECCION
FANTASM SOLDIER TELENET JAP 87 MROM
5-4-4 AVENTURA
FERNANDO MARTIN BASKET 1 V. DINAMIC ESP 86 CASS
2-3-3 DEPORTES
FERNANDO MARTIN. EXEC VERS. DINAMIC ESP 87 CASS
FEUD MASTERTRONIC UK 86 CASS
FIELD MASTER MIRACLESOFT UK 85 CASS
3-3-3
FIGHTING RIDER ? ?? ROM

3-3-3
FINAL COUNTDOWN BYTEBUSTERS HOL 87 CASS
4-3-4 PLATAFORMAS
FIRE HAWK PLAYERS UK 86 CASS
3-2-3 COMBATE
FIRE RESCUE HUDSON SOFT JAP 84 CASS
4-3-2 RESCATE
FIREWORK (NO CONFIR) FRA 85 CASS
5-5-4 RECOLECCION
FIRST STEPS WHIT THE MR. MEN MIRRORSOFT
UK 86 CASS
1-1-1 INFANTIL
FISICA 1 D.A.I. ? 87 CASS
3-3-3 EDUCATIVOS
FLAPPY DB SOFT JAP 86 ROM?
5-5-5 ROMPECABEZAS
FLAPPY 85 DB SOFT JAP 85 ROM
5-5-5 ROMPECABEZAS
FLASH GORDON MASTERTRONIC UK 86 CASS
3-3-3 AVENTURA
FLICKY SEGA MICRONET JAP 84 ROM
4-3-5 RECOLECCION
FLICS. LES P.S.S. UK 86 CASS
3-2-2 LABERINT-PLATAF
FLIGHT PATH 737 ANIROG SOFT UK 87 CASS
3-2-2 SIMULADOR
FLIGHT DECK (1. VERSION) BYTEBUSTERS HO. 84 CASS
4-4-4 SIMULADOR
FLIGTH DECK II BYTEBUSTERS HOL 86 CASS
5-4-3 SIMULADOR
FLIGHT SIMULATOR 737MIRRORSOFT UK 87 CASS
3-2-3 SIMULADOR
FLINSTONES. THE UK 88 CASS
1-2-2
FLIPPER SLIPER ASCII-SPECTRAVIDEO JAP 83 ROM
5-5-5 PINBALL
FLY BOAT STANDART MSX FRA 86 CASS
3-2-2 DEPORTES
FOOT VOLLEY PLAYERS UK 86 CASS
6-4-0 DEPORTES
FOOTBALL KONAMI JAP 86 ROM
8-8-7 DEPORTES
FOOTBALLER OF THE YEAR GREMLIN GRAPHICS
UK 87 CASS
2-3-2 DEPORTES
FORBIDDEN FRUIT KRYPTON FORCE UK 86 CASS
3-2-2 LABERINTO
FORMATION Z JALECO JAP 85 ROM
4-4-4 COMBATE
FORMULA 1 MASTERTRONIC UK 86 CASS

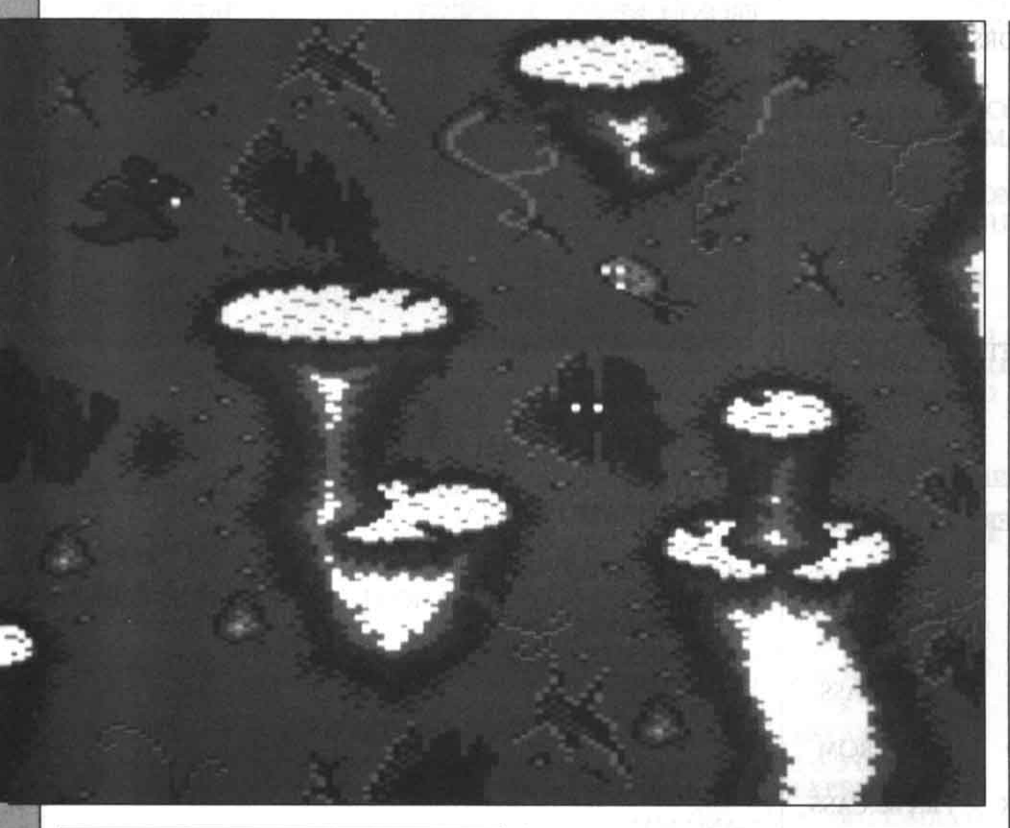


1-2-2 DEPORTES
FRANKY SYSTEM-4 ESP 87 CASS
3-1-2 PASAPANTALLAS
FRED & THE BUBLOIDS WECOMP UK 85 CASS
1-1-1
FREDDY HARDEST MANHATAN SUR DINAMIC
ESP 87 CASS
3-2-4 AVENTURA
FRONT LINE TAITO JAP 84 CASS
4-3-4 COMBATE
FRUIT PANIC PONYCA JAP 84 CASS
4-4-4 RECOLECCION
FRUITY FRANQ KUMA UK 86 CASS
5-5-5 RECOLECCION
FUNKY MOUSE ZAP JAP 86 ROM?
3-4-3 PLATAFORMAS
FUTURE KNIGHT GREMLIN GRAPHICS UK 86 CASS
4-3-4 PLATAFORMAS
FUZZBALL EAGLESOFT HOL 87 CASS
4-5-5 TIPO QBERT

G

GALAGA NAMCOT JAP 85 ROM
5-4-4 COMBATE ESPACIAL
GALAXIA KUMA UK 86 CASS
3-3-3 COMBATE
GALAXIANS NAMCOT JAP 86 ROM
4-4-4 COMBATE
GAME MASTER
UTILIDADES
GAME OVER
3-2-3 AVENTURA
GAMES DESIGNER.THE EPYX USA 86 CASS
4-4-4 DEPORTES
GANG MAN
3-2-3 DISPARO
GAUNLET ATARI GAMES-US. G. USA 87 CASS
3-2-3 AVENTURA
GEO (GEOMETRIA) MIND GAMES ESP ESP 87 CASS
3-3-3 EDUCATIVO
GHOST (M. GAMES) MIND GAMES CAT 89 CASS
6-6-5 DISPARO
GHOST FLIPPER ASCII JAP 86 ROM
3-3-4 FLIPPER
GHOST MAZE 84 CASS
3-3-3 LABERINTO
GHOSTBUSTERS ACTIVISION USA 86 CASS
3-5-4 AVENTURA
GLASS QUICKSILVA UK 85 CASS
3-3-3 TIRO
GLIDER SCIENC. HORIZONTS UK 86 ?
3-3-3 SIMULADOR
GLOBI BLOOD PROECO ? 86 CASS
3-2-2 LABERINTO
GODZILLA TOHO FILMS JAP 86 ROM
5-4-5 PLATAFORMAS
GOLF KONAMI JAP 84 ROM
3-2-2 DEPORTES
GOLF SIMULATION 3-D T &E SOFT JAP 84 CASS
2-2-3 DEPORTES
GOLVELLIUS COMPILE JAP 87 MROM
5-4-4 AVENTURA
GOODY OPERA SOFT ESP 86 CASS
5-5-5 PLATAFORMAS
GOOINES. THE KONAMI JAP 86 ROM

Por Jesús M. Montané

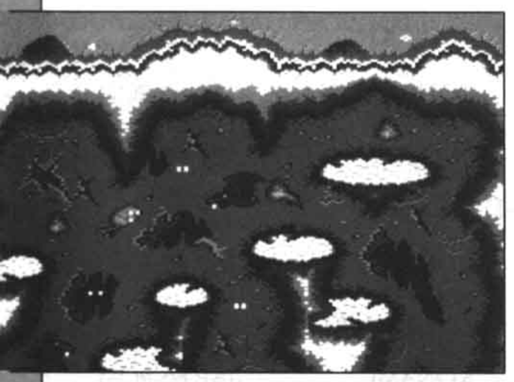


INDICE BIT-BIT

(1) POOGABOO

OPERA
Distribuidor: MCM
Formato: cassette

El tradicional juego de "La Pulga", que fue conocido en todo el mundo como "Boogaboo", marcó un hito en la historia de la programación. Los motivos fueron varios, y también únicos; probablemente, Opera, con esta nueva versión del juego, consiga repetir el éxito original.



"Boogaboo" marcó las pautas para toda una generación de videojuegos basados en estructuras laberínticas repletas de plataformas y enemigos móviles, de los que forman parte programas tan conocidos como el mítico "Abu Simbel Profanation", la saga de los "Monty" de Gremlin Graphics, o la de "Phantomas".

Pero como estaba diciendo, en "Bogaboo" confluyeron una serie de elementos únicos. El primero, su origen. A principios de los ochenta, España se convirtió en un paraíso de la programación, y los técnicos especializados en videojuegos proliferaron.

Cabe decir que la mayoría de ellos acabaron en las filas de la firma Indescomp, que por aquél entonces gozaba de un enorme potencial a nivel de producción. Como distribuidora exclusiva de productos Amstrad que era, Indescomp emprendió la difícil labor de programar algunos de sus viejos juegos, y crear varios nuevos, para esa norma informática.

Varios de los miembros que formaron posteriormente Opera, fueron también parte integrante de la plantilla de programación de Indescomp, y participaron en la creación de esos juegos. "Boogaboo" fue uno de aquéllos programas.

Pero su repercusión fue muy superior a la del resto de los demás lanzamientos de Indescomp, puesto que llegó a ser comercializado a nivel mundial, siendo adquirido por la entonces prestigiosa productora británica Quicksilva. Evidentemente, los autores del juego se convirtieron casi en héroes para la firma española, lográndose repetir la hazaña, aunque de forma menor, con "Slap Shot", una simulación deportiva distribuida mundialmente por Anirog.

El factor decisivo en el tremendo éxito de "Boogaboo" fue la sencillez de su estructura. Su desarrollo se basaba únicamente en llevar a una pequeña pulga de vuelta a casa, atravesando una serie de cavernas y enfrentándose con peligrosos monstruos.

Precisamente eso es lo que tendremos que conseguir en "Poogaboo", que sigue, y muy de cerca, al programa original. El objetivo será el mismo, las cavernas, aunque más enrevesadas, muy similares.

Lo que se ha logrado con "Poogaboo" ha sido actualizar el concepto de juego,

fundamentalmente ampliando la estructura laberíntica.

En cuanto al resultado final, si bien no se trata del tipo de juego al que Opera nos tenía acostumbrados en los primeros tiempos del MSX, lo cierto es que la conversión, partiendo de Spectrum, no está del todo mal.

El scroll, que se ha reproducido íntegramente, conserva las caracterísicas sorprendentes del original; el personaje puede desplazarse en todas direcciones, y la imagen se mueve en consonancia, con una suavidad poco habitual.

Los gráficos, por su lado, siguen siendo muy sencillos, aunque la definición, en general, ha mejorado respecto a su predecesor.

Como en el caso de los tradicionales "comecocos" cuando fueron actualizados en "Mad Mix Game", "La Pulga" ha salido muy favorecida por la labor realizada.

Los años que han pasado entre uno y otro lanzamiento han supuesto grandes adelantos técnicos... pero, con todo, la aparición de "Poogaboo", hizo que me interesara por jugar una vez más al programa original. Y no ha perdido ni un ápice de su atractivo, lo cual no deja de ser sorprendente en estos tiempos de complicadas multicargas y gráficos gigantescos. En fin, vivir para ver.

PRIMERA IMPRESION: Vaya, vaya, vaya...

SEGUNDA IMPRESION: ¿Nueva versión de "La Pulga"?

TERCERA IMPRESION: Interesante iniciativa.

(2) MEGABOX

DINAMIC
Distribuidor: DRO SOFT
Formato: cassette

Dinamic se ha decidido, por fin, a editar su tradicional pack de verano, aunque en esta ocasión está dotado de muy particulares características. Se trata de un completo compendio de lo que han sido los últimos lanzamientos de la firma madrileña, que constituye un gran atractivo especialmente para los usuarios de 16 bits, pues muchos de los títulos no estaban disponibles anteriormente para ellos.

El primero de los juegos con que nos encontramos es, nada más y nada menos, que "Navy Moves". Sí, el ya añejo juego ha sido incluido en la compilación, supongo que por su significación casi histórica en la trayectoria de Dinamic. Recordemos que su lanzamiento ha sido uno de los más espectaculares del software español a nivel publicitario y que, como secuela del gran éxito que fue "Army Moves", tuvo una buena acogida por parte del público.

La premisa argumental de "Navy Moves" se basa en una compleja trama política, dejándose de lado el aspecto estratégico para dar una mayor importancia al arcade. La primera parte del juego, que se divide en dos fases de carga independiente con código para la segunda, es una réplica marina de la de "Army Moves".

Deberemos sortear, a los mandos de una pequeña lancha motora, toda suerte de obstáculos hasta llegar a la base naval en que se desarrolla la segunda fase del programa, dotada de algún que otro elemento reflexivo.

"Navy Moves", hoy por hoy, no es un programa excesivamente interesante. Sus gráficos han sido superados con creces y la conversión a MSX no es particularmente distinguida. Pero, de todas formas, puede proporcionar algunos momentos de diversión a quienes no sabían de él.

Como contrapartida a un juego medianamente logrado como "Navy Moves", tenemos a "After the War", que fue criticado anteriormente en esta revista con mucha dureza. Este programa tardó casi dos años en poder ser completado, iniciándose su campaña publicitaria cuando se hallaba en estado casi embrionario.

Los motivos del retraso en su comercialización fueron muchos y muy variados; primeramente, cuando el juego fue por fin terminado, tuvo que ser reprogramado partiendo casi de cero, puesto que los resultados finales no fueron los esperados. Luego, los gráficos, de enorme tamaño, fueron una complicación mayor de la que los autores esperaban.

Con todo ello, se logró dar al programa una cierta aura de expectación, que no se vio, ni muchísimo menos, correspondida por el juego. "After the War" sigue teniendo el mismo defecto de entonces, es decir, una jugabilidad bajo mínimos y una lentitud extrema, además de una más que discreta conversión



a MSX.

"A. M. C. " es otro de los juegos incluidos en el pack. También tuvo una gran repercusión, y aunque sus gráficos son relativamente coloristas, no justifican de ninguna forma un arcade que no aporta nada al género.

Pero como juego de acción que es, "A. M. C. " está dotado de una buena jugabilidad, y puede resultar entretenido para un determinado sector de público que busca lo que el programa le ofrece; diversión sin mayores complicaciones.

"Satan" es arena de otro costal. Tuvo ciertos problemas a la hora de ver la luz por su excesivo parecido a un programa de U. S. Gold, aunque finalmente no hubo ningún litigio entre ambas productoras.

La verdad es que, dejando a un lado su parecido gráfico y estructural, el de Dinamic supera con creces a su contrincante. "Satan" es una videoaventura, ambientada en un mundo mágico tolkeniano, de gran extensión, dividida en dos partes de carga independiente y con unos buenos, aunque monocromos, gráficos.

Las ventas de este programa no fueron todo lo bien que cabía esperar; su inclusión en el pack puede hacer que muchos usuarios que hasta ahora no habían podido disfrutar con él, le descubran con agrado.

Por último, Dinamic nos presenta a "Narco Police", un claro exponente de la actual línea de programación de Dinamic. El juego fue presentado publicitariamente de forma muy espectacular, y es el de más reciente aparición de cuantos han sido incluidos en la compilación.

Nuestra misión será la de desmantelar una siniestra organización criminal que trafica con drogas, introduciéndonos en la compleja estructura de su base y aniquilando a todos sus guardianes.

Sin lugar a dudas, la conversión a MSX de "Narco Police" es poco más que inaceptable. Su lentitud es exasperante, y su limitado uso del color, ridículo. Ahora bien, sus gráficos de presentación son muy espectaculares.

"Megabox" constituye, en definitiva, una oferta atractiva por cuanto todos los programas que incluye obtuvieron un gran éxito. Pero lo cierto es que ninguno de ellos es de una calidad excesiva.

PRIMERA IMPRESION: Cinco juegos, cinco éxitos.

SEGUNDA IMPRESION: ¿Exitos justificados?

TERCERA IMPRESION: No del todo.

(3) TOUR '91

TOPO
Distribuidor: ERBE
Formato: cassette

Topo ha sido una de las productoras españolas que más juegos deportivos ha lanzado al mercado en los últimos años. "Emilio Butragueño Futbol", "Drazen Petrovic Basket", "Perico Delgado Maillot Amarillo"... todos ellos avalados por personajes muy conocidos.

Ahora bien, para su nuevo lanzamiento no han elegido a ningún deportista prestigioso con el fin de avalar el programa. Durante unos meses se dijo que el fichaje para este nuevo producto iba a ser muy espectacular, aunque finalmente, como podréis ver, no ha sido así.

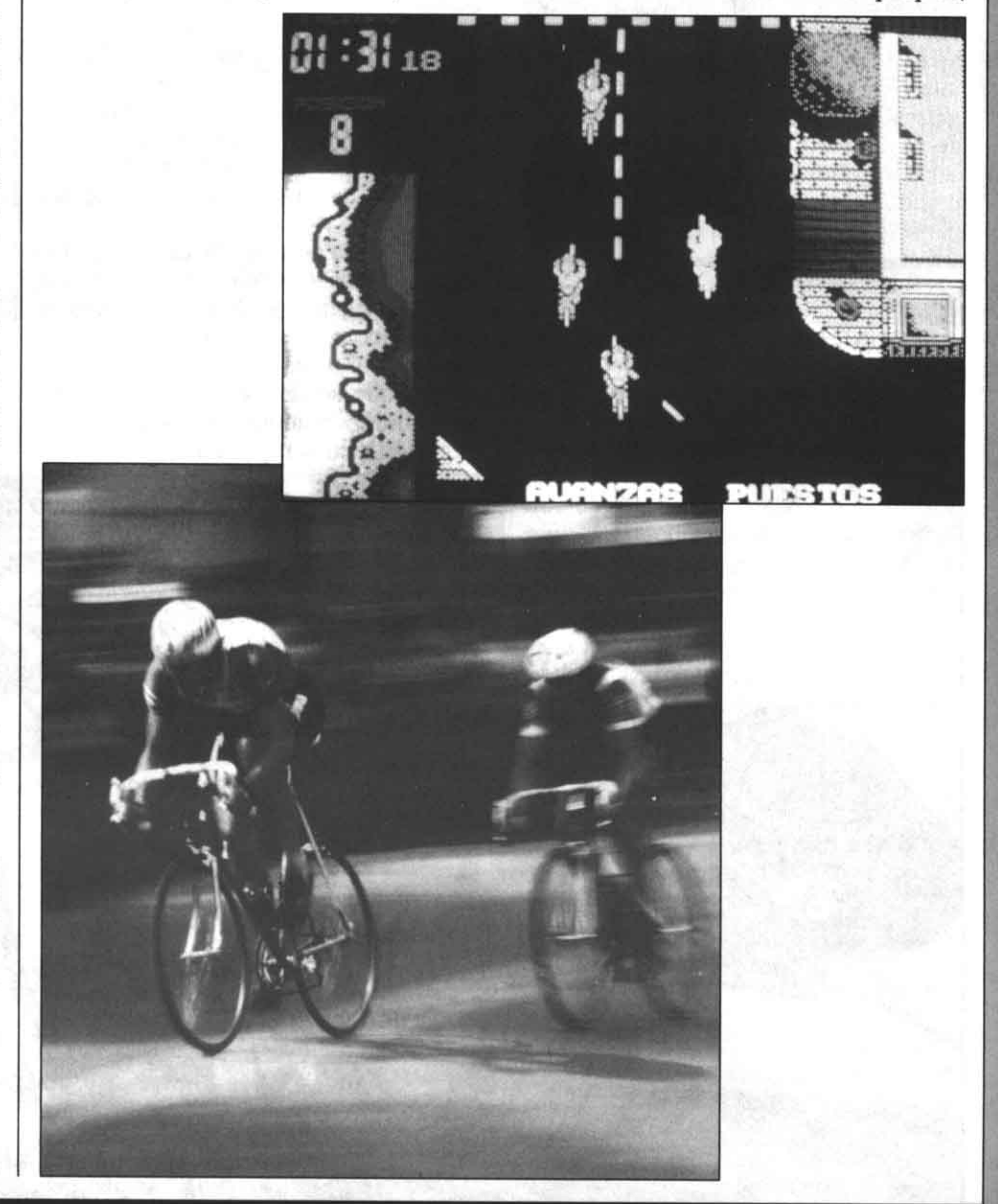
"Tour '91" puede que tenga una carrera comercial más discreta que la de sus antecesores por este motivo, pero la verdad es que merece mejor suerte.

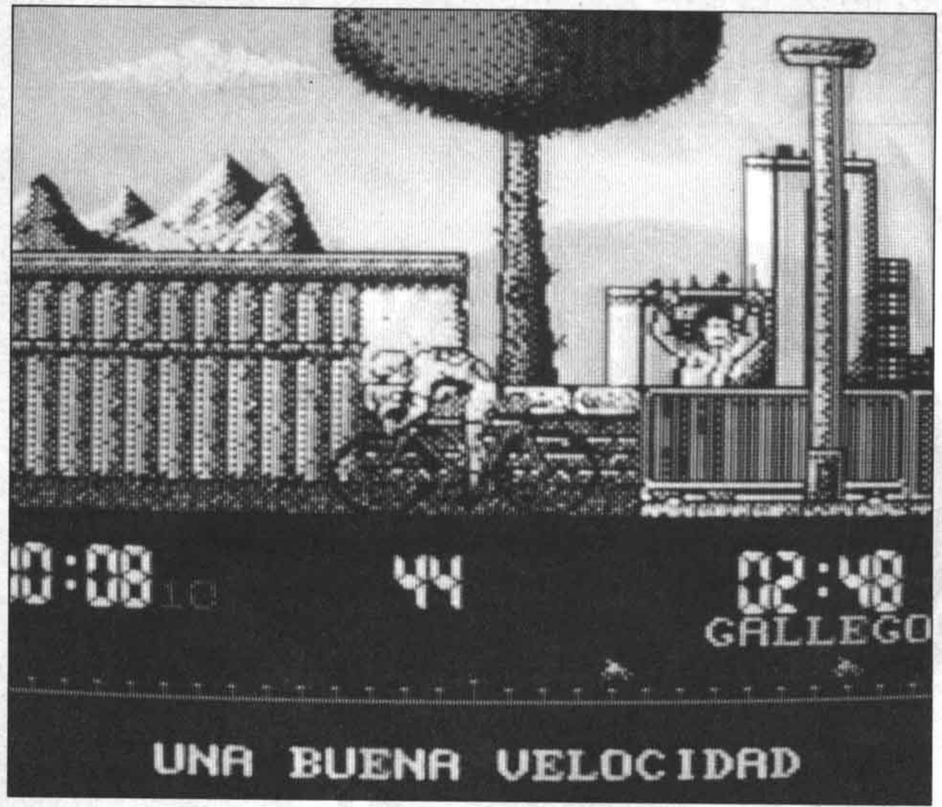
Se trata de uno de los mejores simuladores deportivos que he tenido ocasión de ver, ya que, por una vez, han sido cuidados hasta los más nímios detalles.

Si en "Perico Delgado", el anterior éxito de Topo, se dejó muy de lado la calidad de los gráficos del juego, en "Tour '91" se ha hecho todo lo contrario.

De todas formas se ha conservado la rutina multicarga del programa, con la consiguiente desesperación de los usuarios. En este tipo de juegos, este elemento es mucho más molesto que en otros, puesto que casi todo su atractivo reside en la acción desenfrenada.

Cuando se inicia el programa, podremos elegir entre numerosas y vistosas opciones; por ejemplo, la selección de nuestros enemigos. Cada uno de ellos tiene sus características físicas propias,





con lo que al realizar esta elección estaremos fijando un nivel de dificultad.

La presentación de estos menús está muy conseguida a nivel gráfico, puesto que cada uno de ellos se presenta de forma independiente y poseen una ambientación gráfica exclusiva.

Por otro lado, la banda sonora del juego es francamente espectacular, habiendo sido muy bien transferida al MSX; parece que los programadores de Topo se han propuesto cuidar mucho el sonido en sus juegos, como ya hicieron en "Zona 0".

A nivel jugabilidad, dejando a un lado la tediosa carga de las pruebas ciclistas, "Tour '91" está muy por encima de la media habitual, gracias a la inclusión de detalles gráficos que despiertan las simpatías del usuario; un público enfervorecido, cámaras de televisión que siguen los movimientos de los deportistas...

"Tour '91" no ha sido confeccionado por Rafa Gómez, la persona que ha estado detrás de los más recientes lanzamientos de Topo, sino por un nuevo equipo creativo del que forma parte Javier Fáfula, un programador con una interesante trayectoria a sus espaldas.

Así pues, este lanzamiento constituye una más que agradable sorpresa.

PRIMERA IMPRESION: Otro juego deportivo...

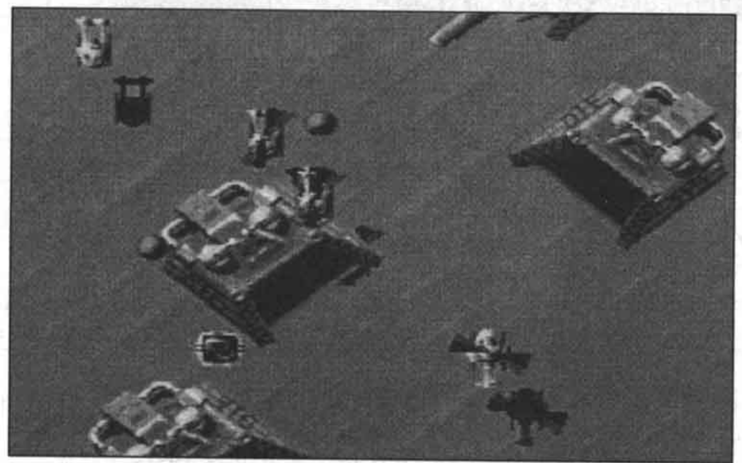
SEGUNDA IMPRESION: ¡Nada que ver con los demás!

TERCERA IMPRESION: "Tour '91" es un gran programa.

(4) SWIV

STORM
Distribuidor: DRO SOFT
Formato: cassette

De nuevo nos hallamos ante un arcade galáctico de lo más tradicional. Cabe destacar, eso sí, que no se trata de la conversión de una máquina de salón, sino que ha sido producido especialmente para ordenadores domésticos.



Su éxito comercial para los sistemas de 16 bits ha sido muy espectacular, en parte gracias al anterior lanzamiento de la firma Storm, "Saint Dragon".

Precisamente, esta productora ha estado siempre detrás de los mejores arcades publicados en la historia del software, como el que fue su primer gran éxito, "Silkworm", distribuido en su día por Virgin.

El argumento de un programa de las características de "Swiv" es una excusa; lo importante es la acción desenfrenada, la gran cantidad de enemigos a los que tenemos que hacer frente, y lo trepidante de su desarrollo.

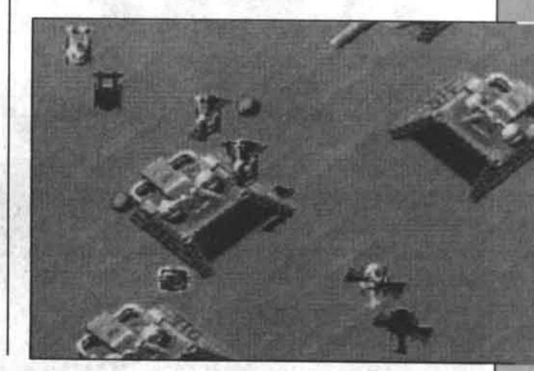
Evidentemente, este juego no tiene nada que ver con el nivel de calidad de los arcades japoneses en formato cartucho, como los de la saga "Nemesis", pero de todas formas es un producto interesante.

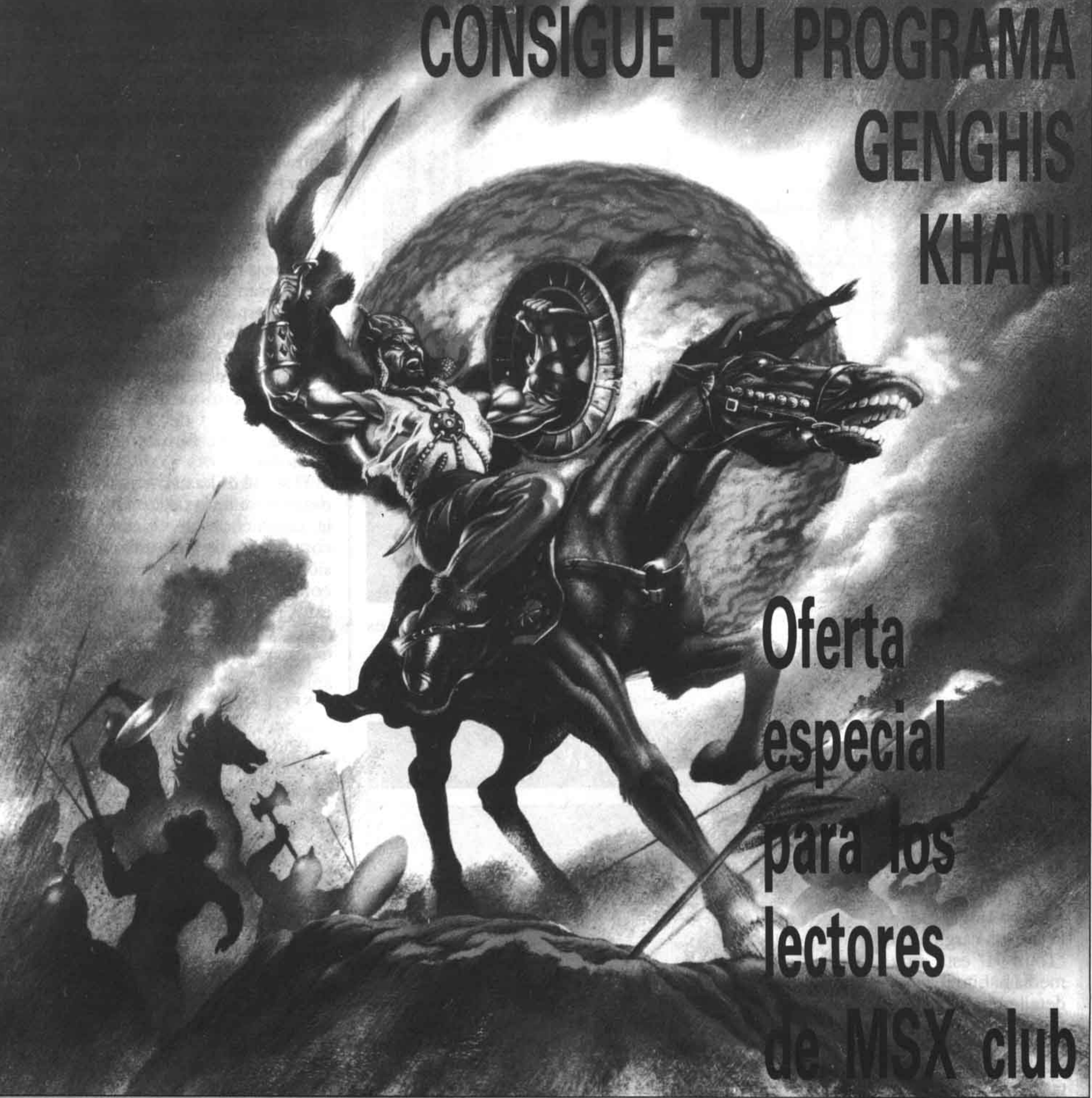
El scroll es bastante suave, la rapidez del movimiento de las naves suficiente, la conversión de Spectrum ajustada, contribuyendo todo ello a dar la impresión general, de que "Swiv" es un juego correcto sin más... lo que no es poco en estos tiempos que corren.

PRIMERA IMPRESION: ¿Un nuevo arcade?

SEGUNDA IMPRESION: ¿No tan "nuevo"...

TERCERA IMPRESION: Aunque perfectamente aceptable.





Nombre y apellidos ....
Dirección completa..........
Población .... Provincia..........
CP.......... Telf..........

P.V.P. 995 pts. (versión cassette)
P.V.P. 2.550 pts. (versión disco para MSX, MSX2 y MSX2+)

Para ello adjunto talón a nombre de Manhattan Transfer, S.A. por la cantidad arriba indicada, más 100 ptas. por gastos de envío. Expedición de la mercancía mínimo 15 días desde la recepción del talón.

Es IMPORTANTE indicar el el sobre MSX CLUB DE MAILING
Manhattan Transfer, S.A.
Portolà, 10-12 bajos
08023 Barcelona

LISTADOS

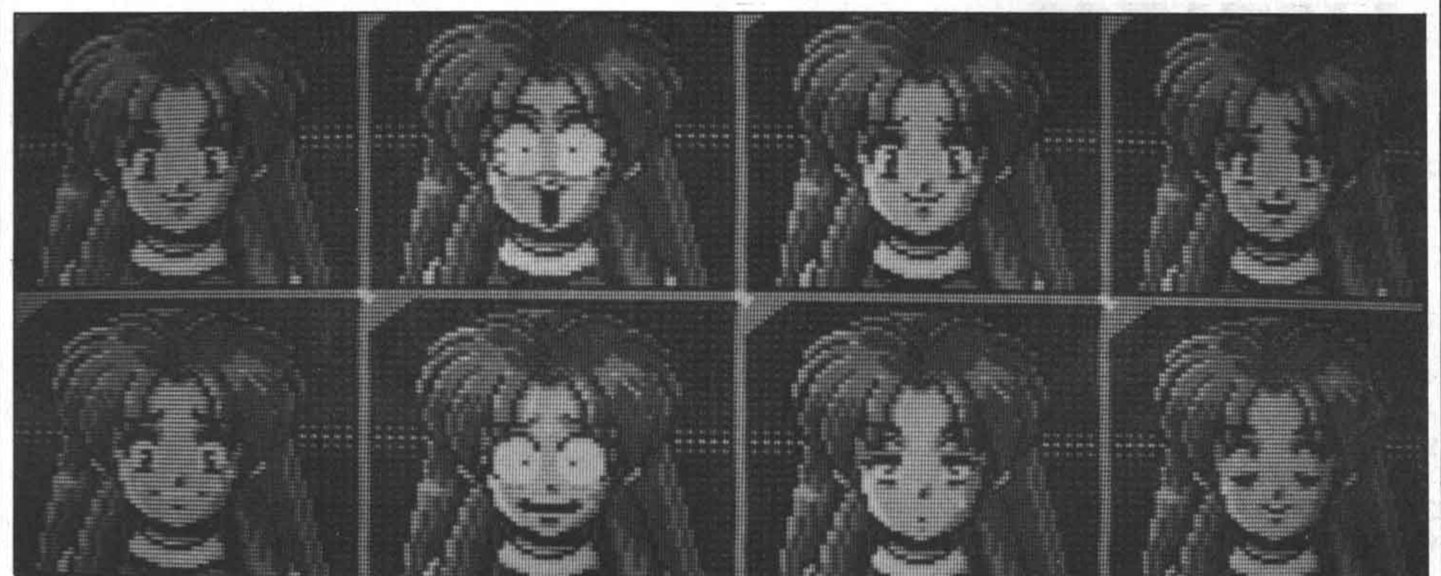
Por Juan José Izquierdo

GASTO CALORICO (para MSX2)

```
1 ' *********** JUAN JOSE IZQUIERDO
 LOPEZ ************
2 ' *********** PARA MSX-CLUB *****
*********
10 ' ******* PROGRAMA GASTO CALORIC
O *******
20 ' **** INICIALIZACION ****
30 CLS:COLOR 1,1,1:SCREEN 7:KEY OFF
40 ' PRESENTACION
50 CLS:COLOR 2,1,1:SET PAGE 0,0
60 OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS₧1
70 DRAW"BM 212,40"::PRINT ₧1,"J U A
 N J O"
80 COLOR 10:DRAW"BM212,48":PRINT₧1,
"┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬"
90 COLOR 2:DRAW"BM196,72":PRINT₧1,"
P R E S E N T A"
100 COLOR 10:DRAW"BM 196,80":PRINT₧
1,"≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡"
110 COLOR 13:DRAW"BM26,110M+17,OBM+
17,OM+17,OBM+17,OM+17,OBM+17,OM+17,
OBM+17,OM+17,OBM+51,OM+17,OBM+17,O"
120  DRAW"M+17,OBM+51,OM+17,OBM+17,
OM+17,OBM+17,OM+17,OBM+17,OM+17,OBM
+17,OM+17,O"
130 DRAW"BM 26,127M+17,OBM+51,OM+17
,OBM+51,OM+17,OBM+51,OM+17,OBM+51,O
M+17,OBM+17,OM+17,OBM+51,OM+17,OBM+
17,OM+17,OBM+17,OM+17,O"
140 DRAW"BM35,119M+8,OBM+20,OM+11,O
BM94,119M+17,OBM267,119M+11,OBM366,
119M+17,O    "
150 DRAW"BM26,110ND17BM+17,+9ND8BM+
17,-9ND17BM+17,OND17BM+17,OND9BM+17
,+9ND8BM+26,-9ND17BM+25,OND17BM+17,
OND17"
160 DRAW"BM+51,OND17BM+34,OND17BM+1
7,OND17BM+17,OND17BM+34,OND17BM+17,
OND17BM+17,OND17BM+9,+9M+8,+8BM+0,-
17ND9BM+26,OND17BM+25,OND17BM+34,ON
D17BM+17,OND17"
170 LINE(10,150)-(502,202),8,B:LINE
(30,160)-(482,192),7,B
180 COLOR 11:DRAW"BM120,172":PRINT₧
1,"PULSA UNA TECLA PARA CONTINU
AR"
190 IF INKEY$="" THEN 190
```




```
200 ' **** DATOS DE ENTRADA ****
210 CLS:COLOR 14:SCREEN 0:WIDTH 80
220 LOCATE 26,3:PRINT"D A T O S   P
 E R S O N A L E S"
230 COLOR 9:LOCATE 26,4:PRINT STRIN
G$(31,"L")
240 LOCATE 26,8:INPUT"Fecha (dd/mm/
aa): ";FE$
250 LOCATE 26,9:INPUT"Nombre: ";NO$
260 LOCATE 26,10:INPUT"Sexo (H/M):
";SE$
270 IF SE$="H" OR SE$="M" OR SE$="h
" OR SE$="m" THEN 290
280 LOCATE 38,10:PRINT"
      ":GOTO 260
290 LOCATE 26,11:INPUT"Edad (años):
 ";ED$
300 IF VAL(ED$)<=0 OR VAL(ED$)>=100
 THEN LOCATE 39,11:PRINT"
     ":GOTO 290
310 LOCATE 26,12:INPUT"Peso (Kg.):
";PE$
320 IF VAL(PE$)<=10 OR VAL(PE$)>=22
0 THEN LOCATE 38,12:PRINT"
      ":GOTO 310
330 LOCATE 26,13:INPUT"Altura (cm.)
: ";AL$
340 IF VAL(AL$)<=30 OR VAL(AL$)>=25
0 THEN LOCATE 40,13:PRINT"
     ":GOTO 330
350 LOCATE 24,21:PRINT" PULSA UNA T
ECLA PARA CONTINUAR"
```



```
360 IF INKEY$="" THEN 360
370 SCREEN 7:COLOR 4
380 '**** EXPLICACION ****
390 DRAW"BM 10,10":PRINT#1," AHORA
DEBES ELEGIR EL TIPO DE GASTO CALOR
ICO QUE HAS EFECTUADO A LO LARGO DE
L DIA DE LA FECHA.":DRAW"BM 10,60":
PRINT#1," NO TE PREOCUPES SI EL TIE
MPO QUE DES AL ORDENADOR NO COMPLET
A UN DIA,PUES EL RESTANTE LO CALCUL
ARA SOLO.
400 DRAW"BM 10,100":PRINT#1," DURAN
TE TODO EL PROGRAMA QUE SIGUE PODRA
S USAR LAS TECLAS DE  FUNCION DE LA
 MANERA SIGUIENTE:"
410 DRAW"BM 98,156"::PRINT#1,"F-1=
AYUDA":DRAW"BM332,156":PRINT#1,"F-2
= FIN"
420 COLOR 11:DRAW"BM 136,198":PRINT
#1,"PULSA UNA TECLA PARA CONTINUAR"
430 IF INKEY$="" THEN 430
440 CLS:ON KEY GOSUB 900,990
450 KEY(1) ON:KEY(2) ON
460 A1=1
470 ' **** LECTURA DE DATOS ****
480 IF Z1>=2 THEN 560
490 DIM TA$(20),GA$(20),CA(20)
500 FOR I=0 TO 19
510 READ TA$(I),GA$(I)
520 NEXT I
530 Z1=2:GOTO 560
540 ' *** DATAS ***
550 DATA CAMINAR,3,CORRER,12,BICICL
ETA,8,REMO,9,NADAR,11,ESQUIAR,13,TR
EPAR,11,PATINAR,11,ESGRIMA,9,A.MARC
IALES,12,BAILAR,10,CANTAR,3,ARREGLO
 PERSONAL,4,SUBIR ESCALERAS,14,TRAB
AJO LIGERO,4,TRABAJO PESADO,5,CONDU
CIR,4,DORMIR,1,BALONCESTO,18,OFICIN
A,3
560 ' **** CALCULOS INICIALES ****
570 ' *** COEFICIENTE PERSONAL ***
580 IF SE$="H" OR SE$="h" THEN C1=1
590 IF SE$="M" OR SE$="m" THEN C1=.
75
600 ' **** PRESENTACION EN PANTALLA
 ****
610 COLOR 5:DRAW"BM136,198":PRINT#1
,"F-1=AYUDA":DRAW"BM320,198":PRINT#
1,"F-2=FIN"
620 COLOR 8:DRAW"BM0,0":PRINT#1,"A
C T I V I D A D"
630 LINE (0,9)-(136,11),5,B
640 DRAW"BM 0,28":COLOR 3
650 FOR I=0 TO 19
660 PRINT#1,TA$(I)
670 NEXT I
680 LINE(140,0)-(141,192),11,B:LINE
(0,192)-(512,192),11
690 COLOR 4:DRAW"BM144,13":PRINT#1,
"BREVE EXPLICACION:"
700 COLOR 7:DRAW"BM296,13":PRINT#1,
"Elige la opción que quieras":DRAW"
BM 144,33":PRINT#1,"Elige primero e
l tipo de actividad presionan-":DRA
W"BM 144,53":PRINT#1,"do la tecla a
decuada."
710 DRAW"BM 144,73":PRINT#1,"Ten en
 cuenta que si te equivocas tendrás
 que":DRAW"BM144,93":PRINT#1,"empez
ar de nuevo":COLOR 9:DRAW"BM208,150
":PRINT#1,"PULSA UNA TECLA PARA CON
TINUAR"
720 IF INKEY$="" THEN 720
730 FOR I=13 TO 160 STEP 8
740 LINE (144,I)-(512,I+8),1,BF
750 NEXT I
760 FOR I=1 TO 500:NEXT I
770 ' **** ELECCION DE ACTIVIDAD Y
TIEMPO ****
780 COLOR 7:DRAW"BM146,16":PRINT#1,
"ACTIVIDAD (S/N):"
790 COLOR 14
800 FOR I=0 TO 20
```

Por J.M. Montané y R. Casillas

ODOROKI, ODOROKI (SORPRESA, SORPRESA) ENTREGA 22

Este mes os reservamos un sorpresa muy especial, la inclusión de un poster en el que podréis ver algunas de las mejores pantallas creadas con MSX2+.

Para variar, empezamos con el comentario de un nuevo número de la revista japonesa «Disc Station», concretamente el veinte. En esta ocasión, son tres los discos que forman dicha entrega.

En el disco A veremos la presentación de «Nyan Puzzle», una breve demo que aparece en «Disc Station de Luxe #3» en la cual un gato intenta rozar con la nariz a unos globos. Como siempre, el buen hacer de Compile se hace bien patente.

En la misma unidad, la firma The Links presenta una demo no jugable de un R. P. G. conversacional, la cual no parece predestinada a los primeros puestos de las listas de éxitos. El programa no incluye ni siquiera una melodía en FM.

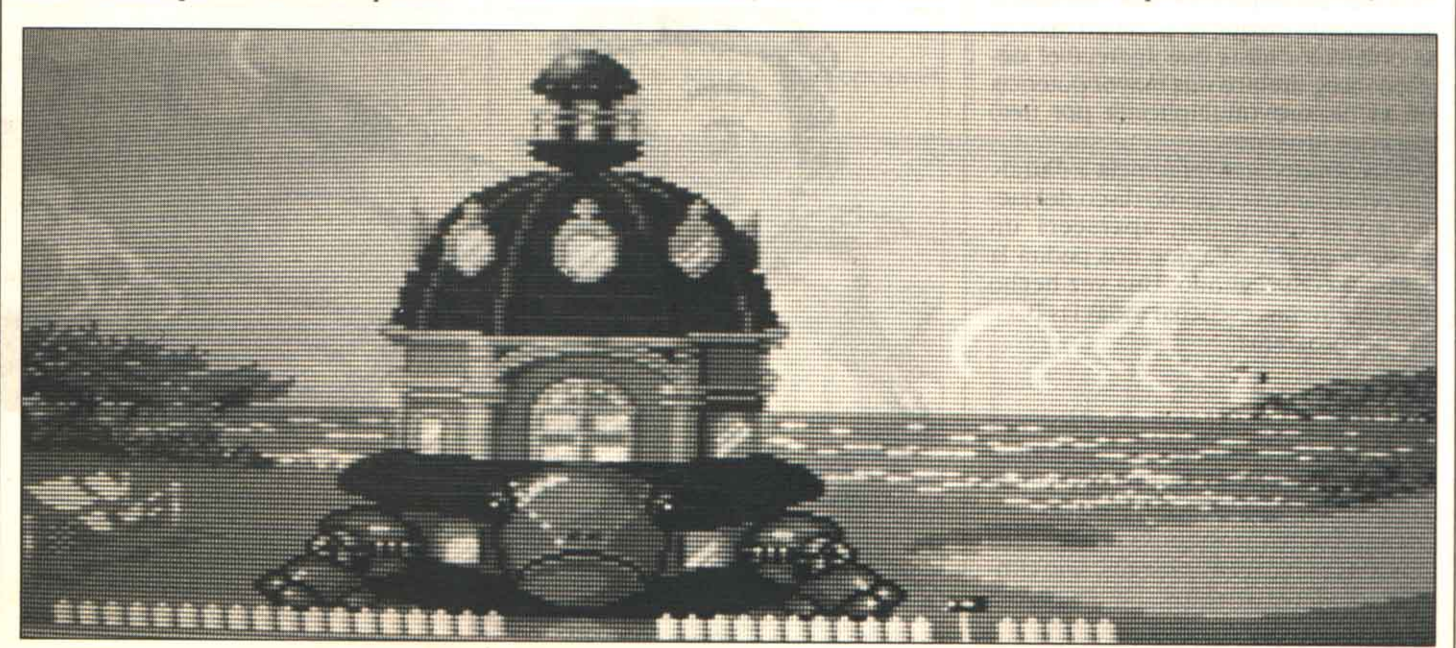
La productora de Wendy Magazine muestra una demo formada por un desfile de imágenes de su última producción, «Super Pink Socks», un programa erótivo dotado de banda sonora en FM-PAC.

Gainax, por su lado, incluye la demo de su último lanzmaiento, «Gumbuster III».

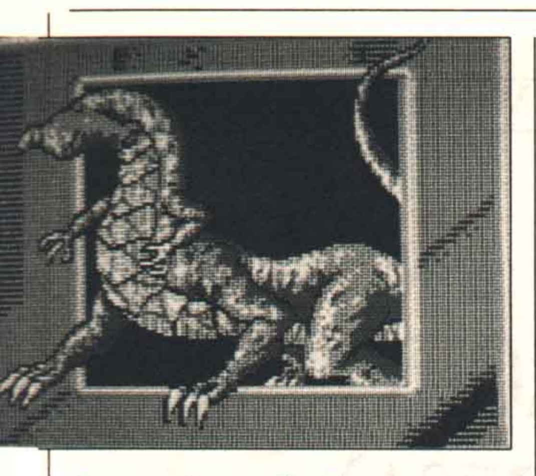
MSX Magazine y MSX Fan nos presentan juegos en Basic, mientras que la productora Humming Bird Soft hace una completa relación, en kanji, de sus últimos trabajos en software.

En el disco B se incluye un juego de Compile, llamado «Arandar», con una demo jugable tipo «Bubble Bobble» y FM- PAC. ¡No os la perdáis, es muy, muy buena! De la misma firma, podremos disfrutar de una demostración de la banda sonora de «Ride the Demon to the Tale of 1, 2, 3. . . » muy curiosa. En ella, veremos la imagen de una chica, acompañada de lo que parecen los mandos de un aparato de alta fidelidad. Mediante la manipulación de estos elementos, iremos escuchando las melodías del juego. En el primer apartado podremos disfrutar de 16 canciones, en el segundo de 13 y en el tercero de 15.

El disco C presenta otra demo, la de



(Taladrar por los puntos en negro)



«Dragon Slayer VI- The Legend of Heroes», de Falcom. Se trata de un claro incentivo para que el usuario se anime a comprar el programa, ya que incluso se especifica la fecha de lanzamiento oficial del producto.

AGRADECIMIENTOS

-Francisco Martínez (Mollet).
-Xavi Figuera (Sabadell).
-Manuel Martínez (Esplugues).
-Sergio Monclús (Barcelona).
-Miguel Masip (Barcelona).
-Francisco Jesús Martos (Málaga).
-Luis Sanz (Zaragoza).
-Angel Cortés (Barcelona).
-Francisco Contreras (Sabadell).
-Robin Van Hoegen (Matsuzaki).
-Daniel Pérez (Tenerife).
-Vicente Espada (Mollet).
-Luis Morales (Mollet).
-Iván Castillo (Mollet).
-Antonio Cano (Mollet).
-Paraisoft (Sevilla).

TRUCOS

Francisco Contreras Pujol (Sabadell), nos ha revelado dos buenos trucos. El primero, en «Firehawk»; si mantenemos pulsadas las teclas <U>, <S>, <A> desde el momento en que se pone en marcha el ordenador hasta que aparece el juego, conseguiremos una mayor potencia en el disparo (multiplicada por tres) para nuestro caza.

El segundo hace referencia a «Burai». Si introducimos el quinto disco del juego en el ordenador, aparecerá un mensaje en pantalla que nos pedirá la inserción del segundo. Una vez hecho esto, podremos escuchar todas las B. G. M. del programa.

DIRECCIONES

Ante todo, nos gustaría que quienes se pongan en contacto con las productoras japonesas de las que os facilitamos la dirección, nos lo hicieran saber.

La primera de las firmas de este mes no fabrica únicamente juegos, sino también periféricos, chips... ¡y la revista MSX Magazine!

ASCII CORPORATION
6-11-1, MINAMI AOYAMA, MINATO-KU
TOKYO. 107.

Por otra parte, esta es la de TDK:

TDK CORPORATION
MURAKAMI BLD 3-F, N10W15
CHOUKO, OKKAIDO. 064.

Mucha gente confía en los diskettes de este fabricante para grabar partidas, formando un «Scenario Disc» de los juegos japoneses, así que la dirección os puede ser de mucha utilidad.

EL RINCON DE MARTOS

Nuestro colaborador nos ha facilitado un interesante truco para «Fray». Si mantenemos presionadas las teclas <B>, <G> y <O> al introducir el «Demo Disc 0», así como <G> y <O> en el «Demo Disc 1», descubriréis nuevas pantallas del programa.

En uno de estos diskettes, concretamente en el «Demo Disc 0», una vez haya terminado el desfile de imágenes, podremos ver otras más si esperamos unos siete minutos.

NOTICIA DE ULTIMA HORA

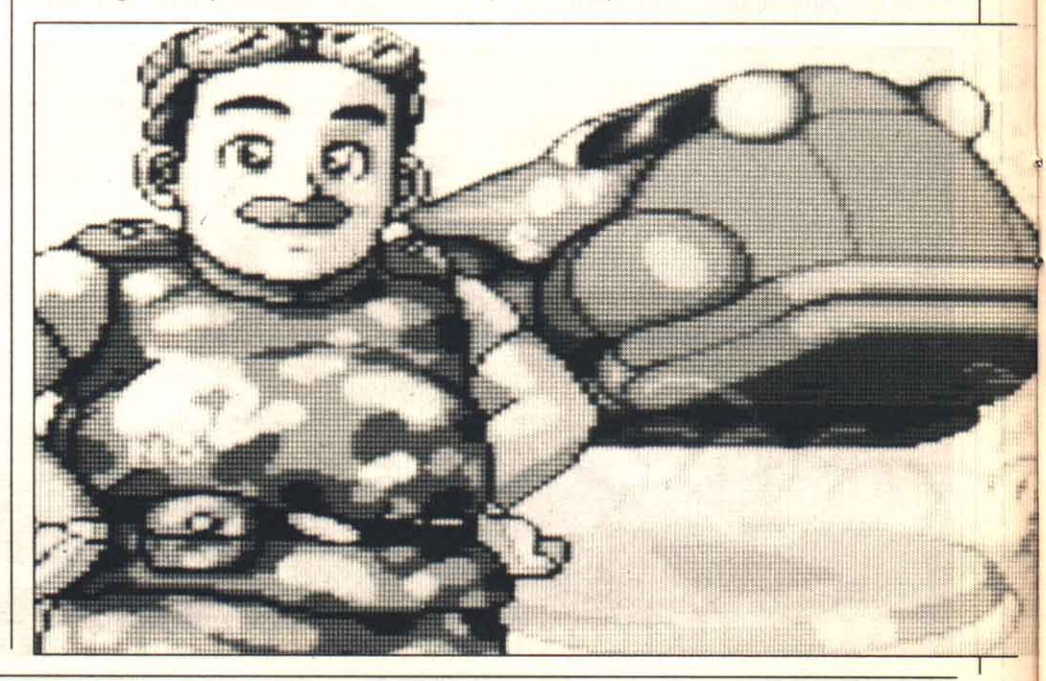
Nuestros buenos amigos de LASP pueden conseguir, por fin, software MSX inédito. Imaginaros juegos como «Space Manbow», versionados para la primera generación...¿A que no sabíais de su existencia?

No perdáis tiempo y haced vuestros pedidos, puesto que las existencias son limitadas. Algunos de estos interesantísimos programas son:

-Como decíamos, «Space Manbow» (MSX1).
-«King's Valley II» (MSX2).
-«Parodius» (MSX1).
-«Game Collection» (Vols. 1 al 3).
-Una versión de «Quarth» en diskette y otra en cartucho.
-«Penantles I» en cartucho (MSX2).
-«Penantles II» en diskette (MSX2).
-«Space Manbow» (MSX2).
-«Solid Snake» (MSX2).
-«SD Snatcher» (MSX2), con el nuevo sistema de SCC.

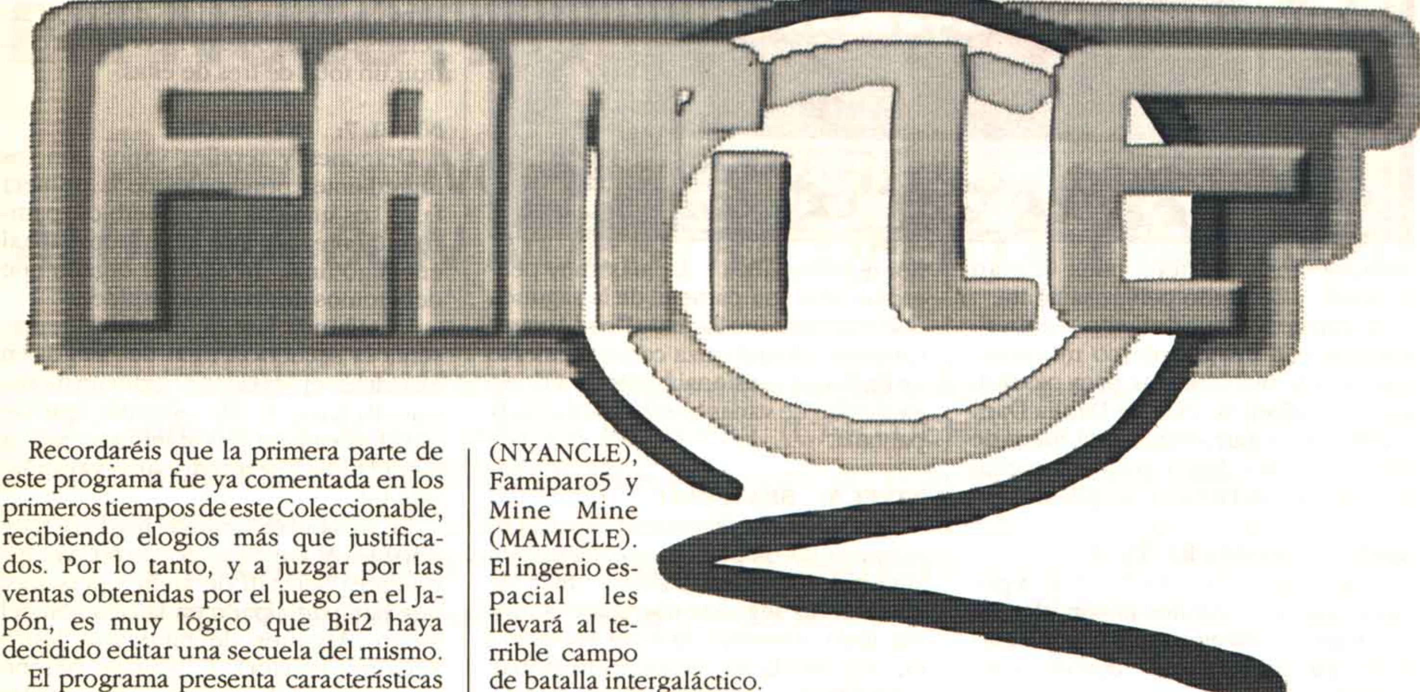
NOVEDADES

-«Lipstick Adventure II». Fairy Tale. Erótico. MSX2
-«Pink Socks» vols. 3 y 4. Wendy Magazine. MSX2.
-«Roads». Humming Bird Soft. RPG. MSX2
-«Doki Doki Card League». Great. MSX2.
-«Viva las Vegas». Hal Laboratory. MSX2.
-«Super Pink Socks». Wendy Magazine. Erótico. MSX2.
-«Fantasy IV». Star Craft. MSX2.
-«Quarter Staff». Star Craft. MSX2.
-«Tag of War». Xain Soft. MSX2.
-«Estrand». East Cube. MSX2.
-«Vermillion». Great. MSX2.
-«Wonderboy Monsterland». Nihon Dexter. MSX2.
-«Advanced Dungeons & Dragons». Ponyca Nihon. RPG. MSX2.
-«Dungeon Hunter». ASCII. MSX2.
-«X. Na». Fairy Tale. MSX2.
-«Dragon Wars». Star Craft. MSX2.
-«Poki II». Pony Tale Soft. MSX2.
-«Wild Wachine». ASCII. MSX2.
-«Raigun Elf». MSX2.
-«Dragon Knight II». Elf. MSX2.
-«Magic Candle». Star Craft. MSX2.
-«Elite». Microprose Japan. MSX2.
-«Peach Up IX». Momonoki House. MSX2.
-«Misty» vol. VIII. Data West. MSX2.



NOMBRE: **FAMICLE PARODIC II** FORMATO: **2 diskettes**
COMPAÑIA: **BIT2** MSX: **2 y 2 +**

TIPO: **ARCADE**



Recordaréis que la primera parte de este programa fue ya comentada en los primeros tiempos de este Coleccionable, recibiendo elogios más que justificados. Por lo tanto, y a juzgar por las ventas obtenidas por el juego en el Japón, es muy lógico que Bit2 haya decidido editar una secuela del mismo.

El programa presenta características muy concretas que le diferencian del original; por ejemplo, se han desarrollado rutinas gráficas especialmente para MSX2+, aunque no se ha hecho uso de las famosas imágenes de 19268 colores.

La presentación del juego es francamente espectacular y bien trabajada, creando un ambiente cinematográfico que muchas otras firmas han intentado lograr, pero que nunca han conseguido.

Una vez iniciado el programa en sí, aparece un menú con diversas opciones; la música que escuchamos es francamente espectacular.

Presionando la tecla <GRAPH> podremos cambiar los distintos formatos del sonido, eligiendo entre los siguientes; FM PAC, PHM (KAWAI), CMS-1, CT-460 (CASIO), MT-32, CM-32L, CM-64 (ROLAND), M1, y MAR (KORG). Aquellos que no posean un 2+ o un cartucho FM PAC, no podrán disfrutar del sonido FM, y los sonidos de los disparos ocultarán, en gran medida, la melodía principal.

Cuando hayamos realizado dicha selección de sonido, veremos el despegue de una nave y nos será presentada la familia que protagoniza el juego. Está formada por personajes con nombres tan pintorescos como Famiparo1, PP Kerol (MIROCLE), Famiparo2, Voller Bulle (PAPICLE), Famiparo 3, Pocks Berry (SILECLE), Famiparo4, Ciel Chate (NYANCLE), Famiparo5 y Mine Mine (MAMICLE). El ingenio espacial les llevará al terrible campo de batalla intergaláctico.

Esta exhibición gráfica, que constituye una verdadera demostración del potencial del MSX, la podemos encontrar en el disco B. Una vez haya terminado se nos pedirá que volvamos a insertar el módulo A, con el que elegiremos una nave mediante las teclas cursoras. Cada uno de los cazas es pilotado por uno de los personajes de la familia.

TECLAS DE CONTROL

-<SPACE>: Disparo.
-<GRAPH>: Manejo de las opciones.
-<F1>: Pausa del juego.
-<CURSORES>: Movimiento de la nave.

NIVELES

Los niveles, siete en total, están divididos en dos fases, recibiendo un nombre en inglés y otro en japonés.

NIVEL 1: CREAM MONOPOULOUS

La primera fase no es muy complicada, aunque el final sí puede parecer, a priori, difícil. En él, tendremos que acabar con dos guardianes sin que las



(Taladrar por los puntos en negro)



paredes nos aplasten, pues se van abriendo y cerrando peligrosamente.

Al final de la segunda fase nos enfrentaremos con un gigantesco monstruo que deberemos eliminar para pasar al siguiente nivel. Se trata de Dahlia Dark Gabriel, y su agresividad está fuera de discusión; nos lanza constantemente bombas que deberemos esquivar.

NIVEL 2: KOMA-RU TYPE

Cuando alcancemos el final de la primera fase nos veremos encerrados en una nave y tendremso que esquivar las bolas que provienen de derecha e izquierda.

Es imprescindible tener en nuestro poder las dos «options», pues deberemos disparar a unas pequeñas bolas situadas en los extremos superiores izquierdo y derecho de la nave.

La conclusión de la segunda fase está protagonizada por un temible enemigo, Dobuchon.

NIVEL 3: FANTASY ZOO

En la primera fase, una vez hayamos alcanzado el final, deberemos ir con mucho cuidado, pues nuestras enemigas serán unas bombas de tiempo.

En las segunda, el mayor monstruo es Pao Beach, un elefante montado en la cesta de un globo. Con un poco de ingenio, no presentará mayores dificultades.

NIVEL 4: KONMAKAI MURA

El enemigo final es una gigantesca flor que nos lanza... ¡lápidas! muy peligrosas. Por otra parte, el de la sagunda fase es un monstro llamado Dead Aryaser Coryaser, el cual lanza constantemente un dado que ocasionalmente provoca la explosión de varias bombas por toda la pantalla.

NIVEL 5: BEAM BALL

Nos veremos recorriendo una gran máquina de pinball, dominada por un siniestro alienígena bastante dificl de eliminar. La segunda fase sigue la misma línea, convirtiéndose el escenario en una mezcla del mencionado pinball y de «Tetris».

El enemigo final se llama Janpoi7, un bufón con el que tendremos que jugar al una extraña versión del tradicional piedra, papel y tijera.

NIVEL 6: SATSUMAIMO DIUS

La primera fase está llena de soldados que deberemos combatir, para finalmente enfrentarnos a una intensa lluvia de meteoritos.

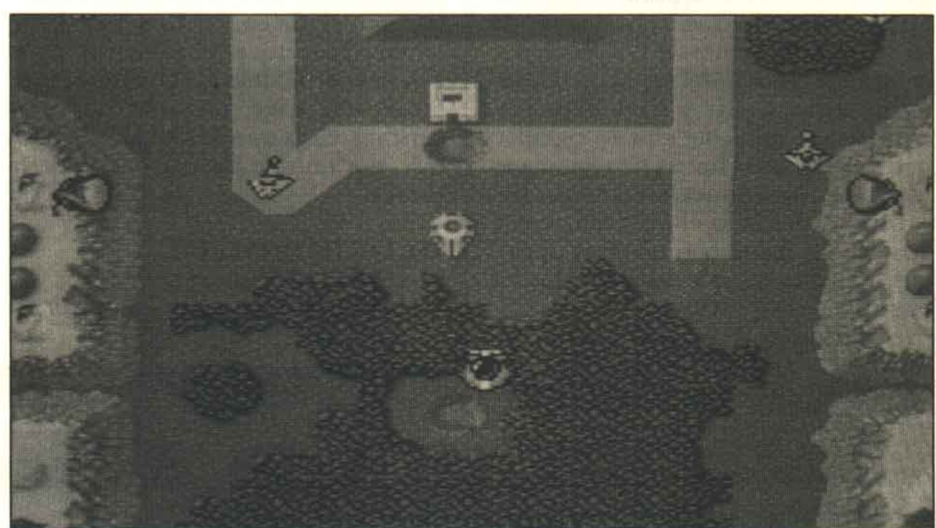
En la segunda, el enemigo final recibe el nombre de Giant Core, una bota gigante cuyo único punto débil son las células que la rodean. Deberemos destruir un total de tres de ellas.

NIVEL 7: BIT2 MAZE

Dragones y reptiles varios son los ingredientes principales de la primera fase. Los gráficos son soberbios, particularmente los que nos muestran al enemigo final, un enorme órgano que deberemos destruir con rapidez.

La segunda fase de este nivel representa la secuencia final del juego. En ella, deberemos luchar contra un monstruo llamado S. D. Kuruso, que se transformará en tres enemigos más a medida que nuestro disparos vayan hiriéndole.

La exhibición gráfica final es muy notable. Al concluir, podremos ver los nombres del staff de ¡treinta personas! que han participado en la creación del juego. Algunos de ellos son Jouro Feldoni (director), T. Shinjyo (diseño de juego), S. Wakayana (programador de la música), y el compositor K. Oshawa.



VALORACION:	mal	regular	pasable	bien	muy bien	inmejorable
Gráficos:	→	→	→	→	→	
Color:	→	→	→	→	→	
Adicción:	→	→	→	→		
Rapidez:	→	→	→	→		
Sonido:	→	→	→	→	→	
FX:	→	→	→	→		
Presentación:	→	→	→	→	→	
Originalidad:	→	→	→			
GLOBAL:	→	→	→	→	→	

NUEVOS PRODUCTOS EN NUESTRO CLUB DE MAILING

¡NO TE LO PIERDAS, ALUCINA CON NUESTRA OFERTA LIMITADA!

- **Q-BERT (KONAMI).** El arcade más trepidante de cuantos ha producido la mítica firma japonesa. (CARTUCHO).
- **JOYSTICK TERMINATOR.** El joystick de mayor precisión del mercado. Con forma de bomba de mano y varios controladores.
- **MUSIC EDITOR "MUE" (HAL LABORATORY).** La mejor utilidad disponible para hacer música con tu MSX. (CARTUCHO).

Nombre y apellidos ....
Dirección completa ....
Población .... Provincia ....
C.P. .... Tel. ....

P.V.P. **Q-BERT** .... 3850 ptas.
P.V.P. **JOYSTICK TERMINATOR** .... 1950 ptas.
P.V.P. **MUSIC EDITOR "MUE"** .... 5250 ptas.

Para ello adjunto talón a nombre de Manhattan Transfer, S.A. por la cantidad arriba indicada, más 100 ptas. por gastos de envío. Expedición de la mercancía mínimo 15 días desde la recepción del talón.

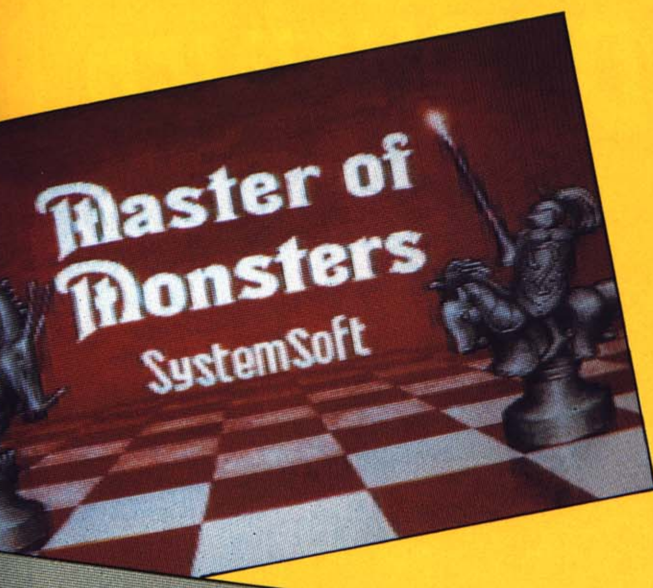
Es IMPORTANTE indicar en el sobre **MSX CLUB DE MAILING**
Manhattan Transfer, S.A.
Portolà, 10-12 bajos
08023 Barcelona

*Especificar claramente juego(s) deseado(s)

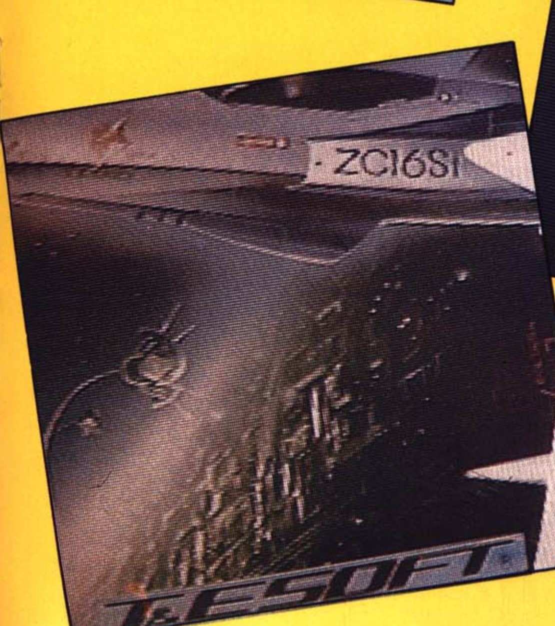
EL ARTE D

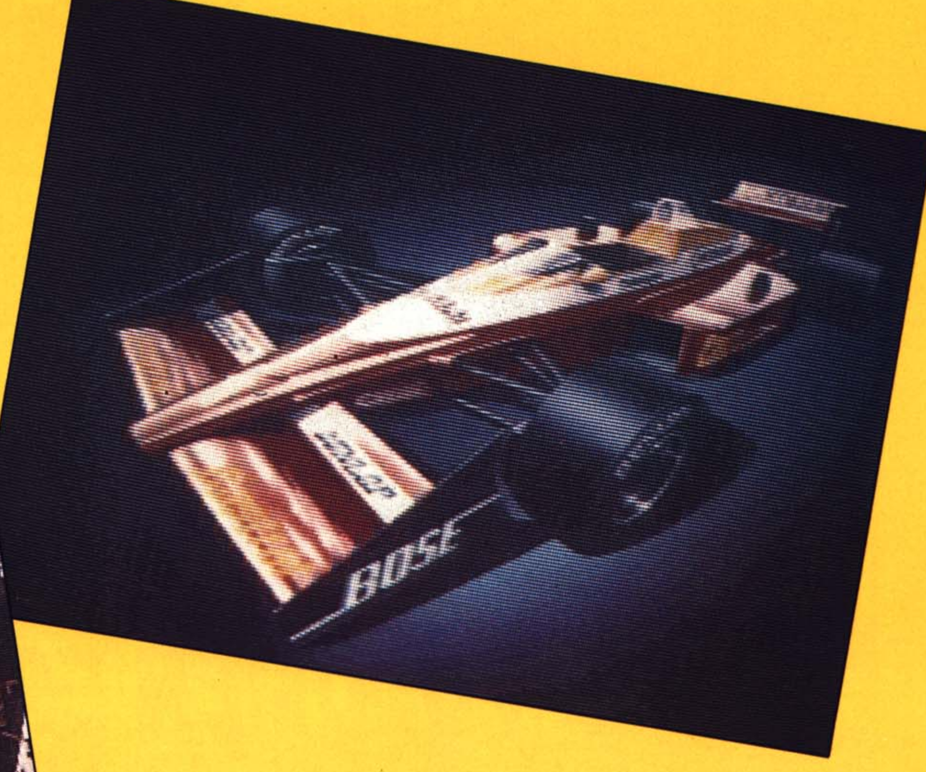


EL MSX 2+









NOMBRE: **CRIMSON II**
COMPAÑIA: **XTAL SOFT**

FORMATO: **2DD**
MSX: **2 Y 2+FM**

TIPO: **RPG**

Xtal Soft es una firma prácticamente desconocida en España, pero probablemente «Crimson II» le conceda, por fin, el reconocimiento que merece. Se trata de un fabuloso R. P. G. , por lo visto, el género que cuenta con mayor aceptación por parte de los usuarios.

En el programa, nuestra misión consiste en llevar un mensaje a su destinatario a lo largo de cinco fases. La dificultad de que hace gala este juego es prácticamente desesperante.

TECLAS DE CONTROL

-<CURSOR UP>: Caminar hacia arriba.

-<CURSOR DOWN>: Caminar hacia abajo.

-<CURSOR LEFT>: Caminar hacia la izquierda

-<CURSOR RIGHT>: Caminar hacia la derecha.

-<SPACE> y <RETURN>: Accederemos a un menú de opciones, formado por las siguientes:

-<1>: Cargar partidas grabadas.

-<2>: Utilizar objetos mágicos, siempre que los poseamos junto a MP.

-<3>: Utilizar objetos comprados en el poblado.

-<4>: Seleccionar armas; disparo, armadura y escudo.

-<5>: Conocer datos relativos al personaje; esperiencia, defensa...

-<6>: Nos ofrece dos opciones accesorias; la primera para grabar la partida y la segunda para seleccionar la velocidad de juego.

-<ESC>: Salir del menú.

En cuanto de inicio la lucha con algún enemigo, accederemos a un nuevo menú, formado por tres opciones:

-<1>: Nos llevará a otro menú, en el que <A> nos permite atacar al monstruo, <B> para usar MP, <C> y <D> para utilizar los objetos que compremos en el poblado.

-<2>: Escapar.

-<3>: No atacar.

Para comprar objetos, deberemos dirigirnos al poblado y entrar en las tiendas. Observaremos en su fachada varios distintivos, que las diferencian, a la vez que confieren unas características determinadas:

-HOTEL: Descansaremos en él y repondremos energía y MP.

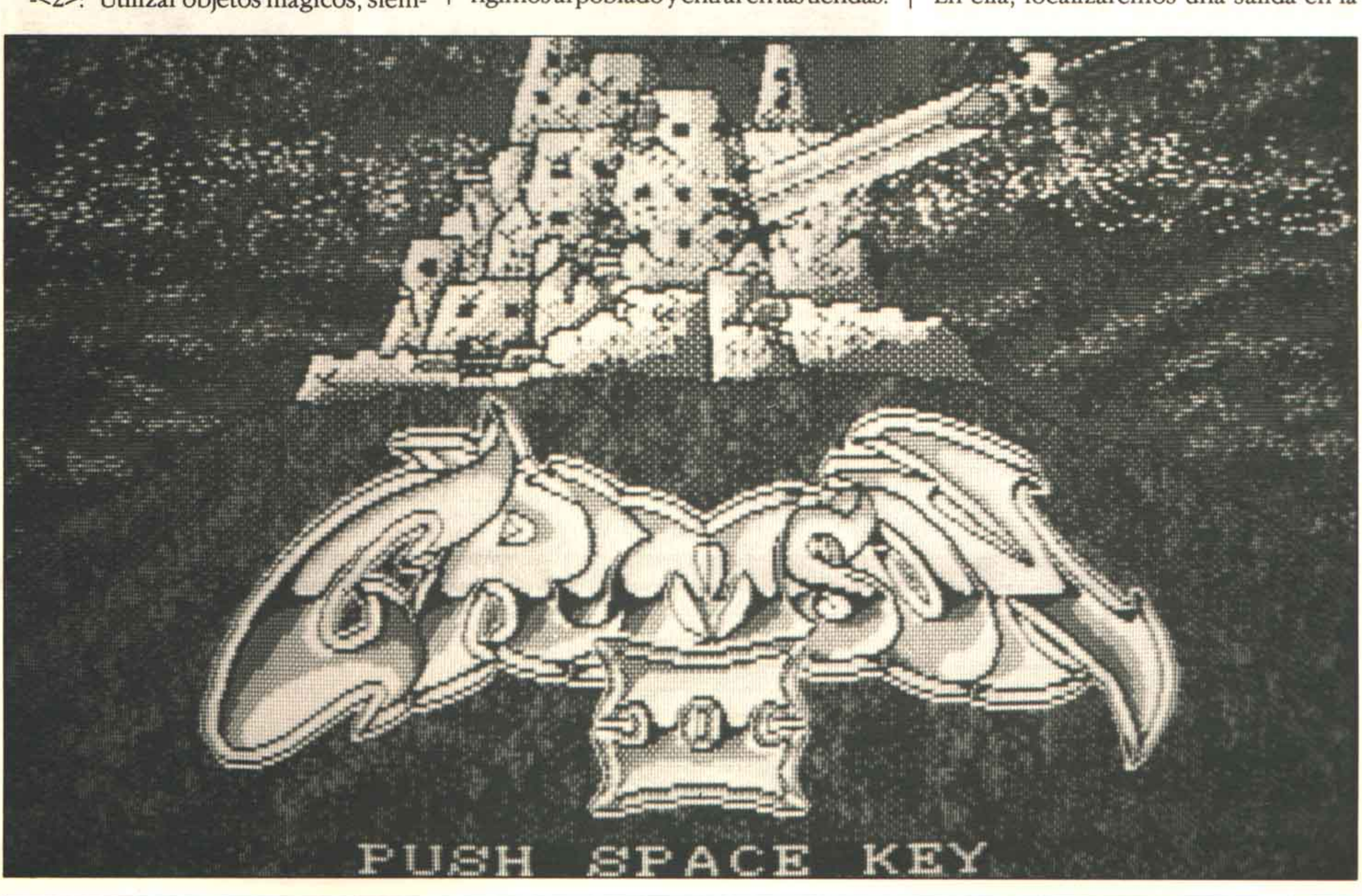
-ARMERIA: Adquirir armas ofensivas y defensivas.

-HERRERIA: Compraremos objetos que nos conceden de 8 a 60 puntos, muy útiles en la segunda y la quinta fase del programa.

FASES

La primera de ellas no tiene un mapeado excesivamente grande. La aventura se inicia en un poblado, pero nuestra misión nos llevará a buscar dos cuevas e introducirnos en la que se encuentra en el lado derecho (en caso de que no tengamos suficiente RANK).

Cuando entremos en la cueva mencionada, deberemos buscar un cofre, para luego ir a parar a la cueva opuesta. En ella, localizaremos una salida en la



(Taladrar por los puntos en negro)

cual hay una casa habitada por un anciano, con el que deberemos hablar para acceder a la segunda fase.

En ella veremos que nuestro guerrero es sustituido por un sacerdote, con lo que todas las características físicas y psíquicas con las que hemos jugado hasta ahora se verán alteradas.

Nuestro objetivo en esta fase es dirigirnos hacia la montaña, donde encontraremos tres cuevas. Nos introduciremos en las dos primeras, buscando un objeto en cada una de ellas. Luego, nos encaminaremos hacia la tercera cueva, en la que otro anciano nos dará importante información a cambio de uno de nuestros objetos.

A partir de ahí iremos al pueblo, entraremos en una casa que tiene dos plantas, y hablaremos con sus habitantes, quienes se apoderarán de nuestro segundo objeto a cambio de una sustanciosa información. Luego repetiremos la misma opeación con otra vivienda, localizada en la parte inferior del poblado, y accederemos a la tercera fase.

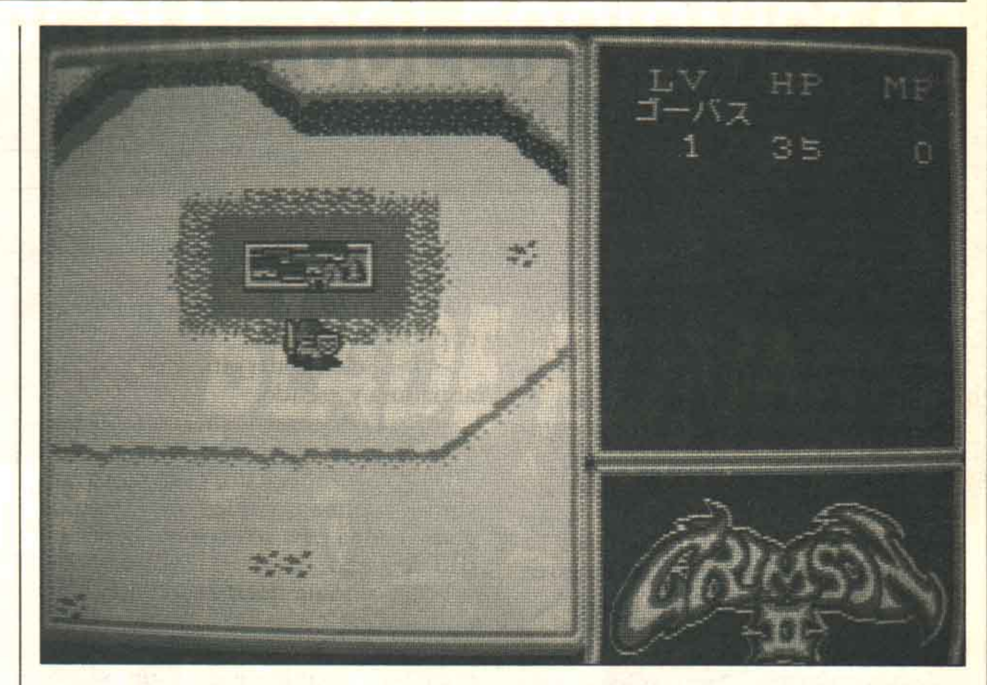
Como en la anterior, nuestro personaje cambiará; en esta ocasión, por un vagabundo. Dispondremos de 200 puntos, con los que nos armaremos y nos pondremos en camino.

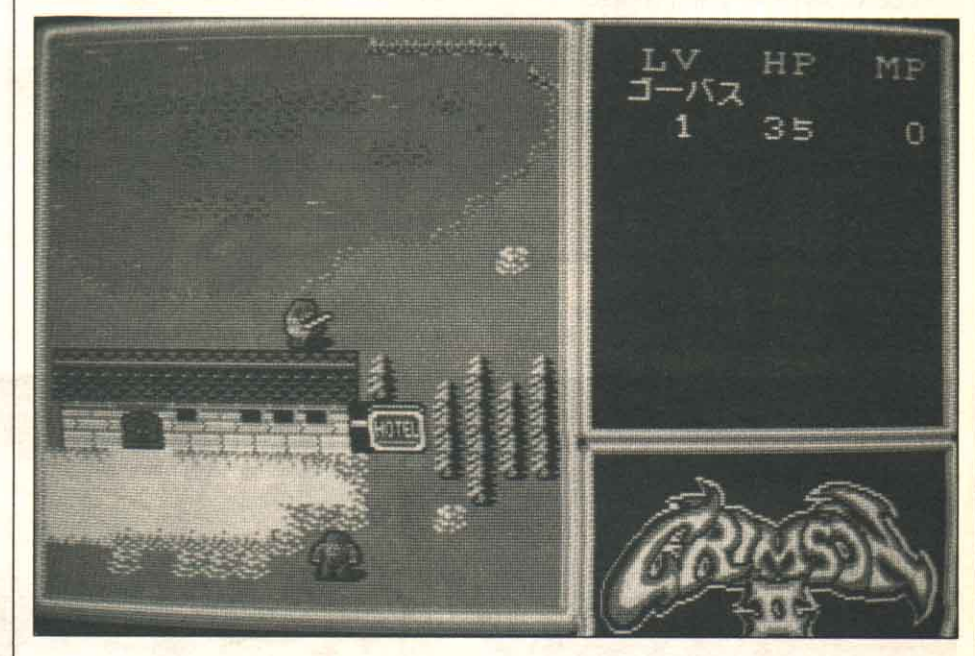
Nada más salir del poblado hay una torre, en la que entraremos para conseguir RANK. Cuando salgamos, iremos hacia la derecha, para introducirnos en una casa, habitada por un anciano con el que hablaremos.

Luego, volveremos a entrar en la torre y empezará la cuarta fase, que da ini-cio en una pequeña casa apartada del poblado al que nos deberemos dirigir.

Compraremos armas, y buscaremos una cueva por el lado derecho, un poco alejada de la anterior. Nuestro objetivo consistirá en hallar una salida que nos lleve a una anciana, la cual nos concederá un objeto para poder entrar en una torre.

En ella hablaremos con un anciano, el cual nos permitirá pasar por una puerta de acceso a un gigantesco laberinto, escenario final del juego.





XTAL, UNA COMPAÑIA MUY A TENER EN CUENTA

Todos sabemos que la mayor productora de videojuegos para MSX, en cantidad y calidad es Konami, con lo que su número deseguidores es enorme.

Ahora bien, Xtal parece haber entrado con muy buen pie en el mercado informático nipón, y este «Crimson II» no es más que una pequeña muestra de lo que pueden hacer. Ha nacido, pues, un peligroso rival para Konami.

VALORACION:	mal	regular	pasable	bien	muy bien	inmejorable
Gráficos:	→	→	→	→	→	
Color:	→	→	→	→		
Adicción:	→	→	→	→		
Rapidez:	→	→	→	→		
Sonido:	→	→	→	→		
FX:	→	→	→	→	→	
Presentación:	→	→	→	→	→	
Originalidad:	→	→	→			
GLOBAL:	→	→	→	→	→	

NOMBRE: **BARUMBA**
COMPAÑIA:**NAMCOT**

FORMATO: **1 diskettes x 2DD**
MSX: **1 sin FM**

TIPO: **ARCADE**



«Barumba» es, ante todo, un programa muy adictivo. Se trata del típico arcade espacial; lástima que los autores no hayan incorporado al programa música en FM-PAC. Aún así, la banda sonora es fabulosa.

TECLAS DE CONTROL

-<CURSOR UP>. Movimiento hacia arriba.

-<CURSOR DOWN>. Movimiento hacia abajo.

-<CURSOR LEFT>. Movimiento hacia la izquierda.

-<CURSOR RIGHT>. Movimiento hacia la derecha.

-<Z>. Cambio de disparo.

-<SHIFT>. Disparo.

Cabe destacar que, cuando eliminéis a los enemigos, algunos de ellos os proporcionarán unas cápsulas, con una letra como distintivo; <P>, <S>, <L>, <Z> y <X>. Su significado es:

-<P>. Cuando cojamos tres de ellas, obtendremos un tipo de disparo más potente.

-<S>. Igual que el anterior, pero conseguiremos mayor velocidad.

-<L>. Al coger tres, obtendremos un «power».

-<Z>. Para destruir todos los enemigos de la pantalla.

-<X>. Nos arrebatará todas las cápsulas.

FASE 1 (FLOAT ISLAND AREA)

El escenario, en este nivel, está muy bien conseguido. Nada más empezar, deberemos enfrentarnos a una gigantesca águila asesina, en una escena que se desarrolla en scroll diagonal. A medida que vayamos avanzando, nos daremos cuenta de que sobrevolamos una isla hasta que lleguemos a unos grandes soles, los cuales esquivaremos.

La mejor táctica para eliminar al primer enemigo de importancia es la siguiente; si tenemos los tipos de disparo 1, 2 o 3, haremos que la nave oscile constantemente, y siempre por debajo del monstruo, sin dejar en ningún momento.

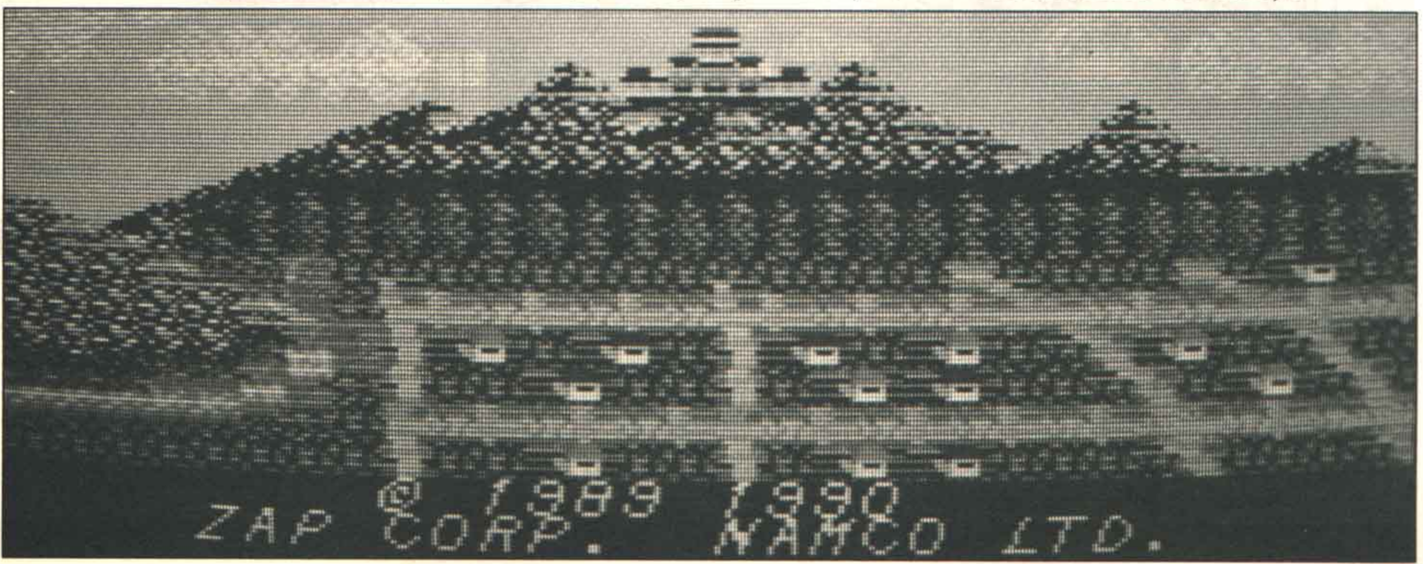
Por otro lado, si tenemos los disparos 4 o 5, lo qe deberemos hacer es atacar verticalmente al gigantesco enemigo. Cuando hayamos acabado con él, el scroll seguirá avanzando y, tras unos reactores, veremos al monstruo final.

Nos situaremos en un rincón de la pantalla, esquivando las balas cuando el enemigos e nos acerque, y disparando sin parar cuando se aleje.

FASE 2 (LAKE AREA)

La sorpresa que nos depara este nivel es la de un súbito cambio en la dirección del scroll, descendiente, con un enemigo bastante peligroso que se lanzará, desde abajo, hacia nosotros. Con reflejos rápidos y un poco de astucia, no será excesivamente difícil el superar esta prueba.

Los enemigos más importantes, antes del final, serán dos enormes peces, que destruiremos situándonos en el lado derecho de la pantalla y disparando constantemente hacia abajo.



(Taladrar por los puntos en negro)

Tras ellos, nos enfrentaremos al monstruo final, un cangrejo, cuyo punto débil está justo entre los ojos.

FASE 3 (MOUNTAIN AREA)

Este nivel se desarrolla en una montaña, y nos someteremos a la difícil prueba de esquivar una tormenta de meteoritos. Lo más aconsejable, será poner en marcha el escudo protector.

Un poco más arriba veremos un monstruo-robot de un tamaño más que considerable, rodeado de esferas que dan vueltas a su alrededor. La táctica consiste en situarse al final de la pantalla, en el lado izquierdo, y movernos de arriba a abajo disparando sin parar.

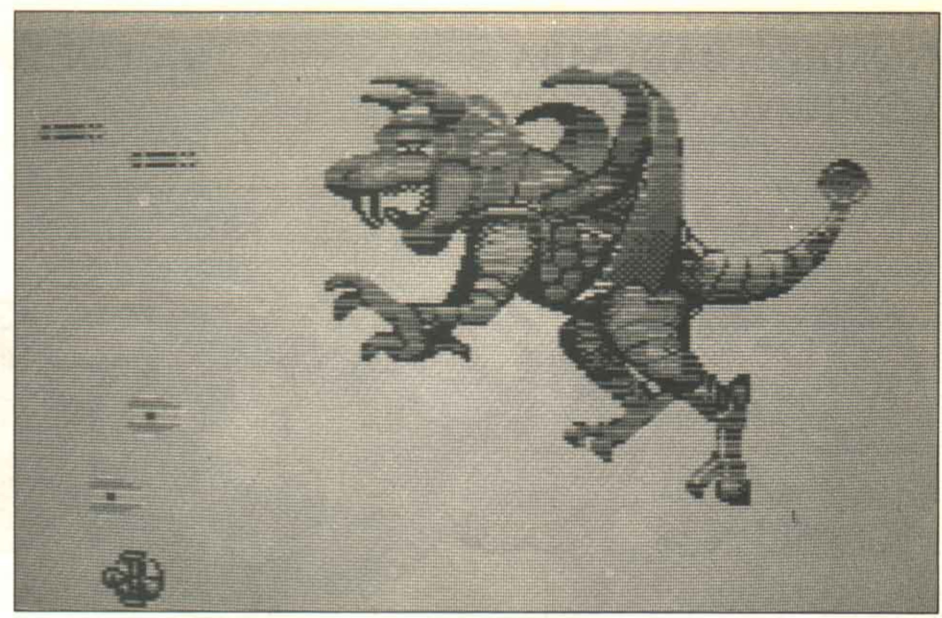
El enemigo final es un caballo inmóvil, pero rodeado de trampas peligrosas.

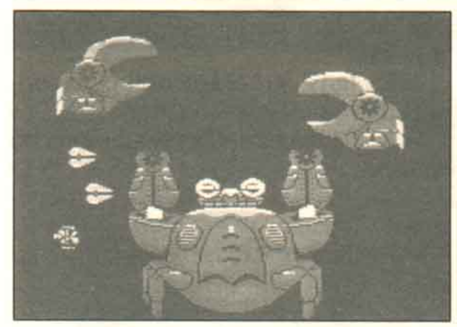
FASE 4 (FOREST AREA)

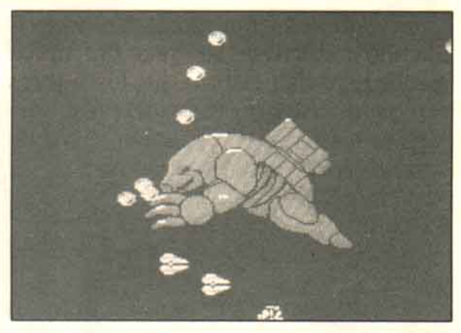
La nave sobrevolará, en esta ocasión, un denso bosque habitado por arañas gigantes cuyo principal objetivo es destruirnos, no siendo excesivamente difíciles de eliminar. El monstruo final tiene la característica de reproducirse constantemente.

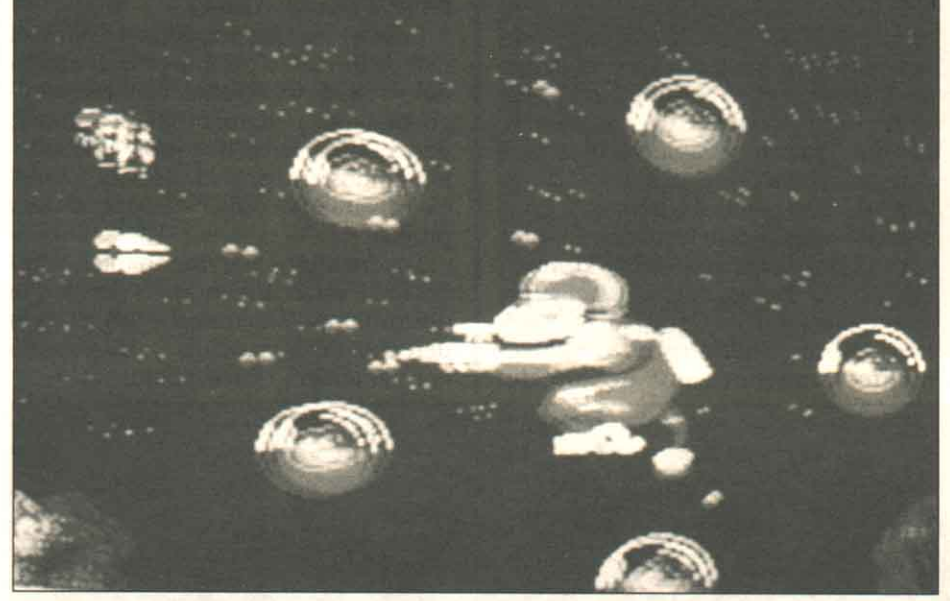
FASE 5 (FORTRESS AREA)

Se trata de una imitación de la escena final de «La Guerra de las Galaxias». Además del tipo de monstruo, más o menos molesto, que nos encontramos habitualmente, deberemos sortear una peligrosas compuertas que se abren y se cierran con mucha rapidez.









El enemigo final está formado por tres partes físicas; tendremos que disparar a las rodillas para destruir las piernas y a las manos para acabar con el cuerpo. La cabeza tendrá que ser destruida con insistencia y paciencia.

UN JUEGO, ANTE TODO, ENTRETENIDO

A pesar de tratarse de un juego desarrollado para la primera generación de la norma japonesa, tanto los gráficos como el sonido son símplemente excelentes. Y no se ha dejado de lado, ni muchísimo menos, la jugabilidad; llevábamos mucho tiempo sin ver programas tan entretenidos como este. ¿Qué más se puede pedir?

VALORACION:	mal	regular	pasable	bien	muy bien	inmejorable
Gráficos:	→	→	→	→		
Color:	→	→	→	→		
Adicción:	→	→	→	→	→	
Rapidez:	→	→	→	→		
Sonido:	→	→	→	→	→	
FX:	→	→	→	→		
Presentación:	→	→	→	→		
Originalidad:	→	→	→			
GLOBAL:	→	→	→	→	→	





```
810 LINE(306,16)-(512,24),1,BF
820 DRAW"BM 306,16":PRINT₧1,TA$(I)
830 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 830
840 IF A$="S" THEN  1070
850 IF A$="N" AND I>=20 AND Z2<>2 T
HEN LINE(146,16)-(512,40),1,BF:COLO
R 6:DRAW"BM232,30":PRINT₧1,"ME HAS
ENGAÑADO... ADIOS":GOTO 1240
860 IF A$="N" THEN 870
870 IF I>=20 THEN GOTO 1270 ELSE NE
XT I
880 GOTO 840
890 GOTO 890
900 ' *** AYUDAS ***
910 COPY (0,0)-(512,212),0 TO (0,0)
,1
920 IF A1=1 THEN LINE (10,10)-(502,
202),1,BF:LINE(10,10)-(502,202),8,B
:DRAW"BM14,14":PRINT₧1,"ELIGE LA OP
CION QUE DESEAS":DRAW"BM 14,34":PRI
NT₧1,"INTRODUCE EL Nº DE MINUTOS DE
 ACTIVIDAD":DRAW"BM 14,54":PRINT₧1,
"VERAS EL Nº DE Kcal. GASTADAS"
930  DRAW"BM 14,74":PRINT₧1,"SI TE
EQUIVOCAS UNA VEZ QUE HAYAS VUELTO
A LA PANTALLA":DRAW"BM 14,94":PRINT
₧1,"PRINTCIPAL,PULSA F-1 Y COMIENZA
 DE NUEVO"
940 DRAW"BM 14,114":PRINT₧1,"UNA VE
Z EN LA PANTALLA PRINCIPAL SIGUE PU
LSANDO (N)"
950 DRAW"BM 14,134":PRINT₧1,"HASTA
QUE APAREZCA LA PANTALLA FINAL"
960 DRAW"BM 14,180":PRINT₧1,"PULSA
UNA TECLA PARA CONTINUAR"
970 IF INKEY$="" THEN 970
980 LINE (10,10)-(502,202),1,BF:KEY
 (1) OFF:GOTO 420
990 ' **** FIN DEL PROGRAMA ****
1000 COPY (0,0)-(512,212),0 TO (0,0
),1
1010 LINE (188,86)-(324,126),8,BF:P
AINT (190,90),8
1020 DRAW"BM197,102":PRINT₧1,"ESTA
SEGURO S/N"
1030 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1030
1040 IF A$="S"  THEN SCREEN0:CLS:EN
D
1050 IF A$="N"  THEN:CLS
1060 KEY (2) OFF:GOTO 420
1070 ' **** ACTIVIDAD/TIEMPO ****
1080 KEY(1) OFF:KEY(2) OFF
1090 COPY (0,0)-(512,212),0  TO (0,
0),1
1100 SCREEN0:CLS
1110 LOCATE 8,2:PRINT"EL GASTO CALO
RICO ESTA CALCULADO PARA ESFUERZOS
MEDIOS"
1120 LOCATE 20,10:PRINT"ACTIVIDAD:
      ";TA$(I)
1130 LOCATE 20,12:INPUT"TIEMPO en m
inutos:  ";TI:TT=TT+TI
1140 ' *** CALCULO DE CALORIAS GAST
ADAS ***
1150 CA(I)=INT((VAL(GA$(I))*TI*C1)-
VAL(ED$)/50+VAL(AL$)/100)
1160 LOCATE 20,18:PRINT"CALORIAS GA
STADAS:  ";CA(I)
1170 LOCATE 21,22:PRINT"PULSA  1.-C
ORRECTO     2.-INCORRECTO:  "
1180 A$=INKEY$:IF A$="1" THEN CT=CT
+CA(I):GOTO 1210
1190 IF A$="2" THEN CLS:GOTO 1100
1200 GOTO 1180
1210 ' ** RETORNO **
1220 KEY(1) ON:KEY(2) ON
1230 CLS:SCREEN7:Z2=2:COPY(0,0)-(51
2,212),1 TO (0,0),0:GOTO 870
1240 ' **** ENGAÑO Y ADIOS ****
1250 FOR I=1 TO 500:NEXT I
1260 CLS:SCREEN0:WIDTH 40:COLOR 15,
4,4:END
1270 ' **** PANTALLA FINAL ****
1280 CLS:SCREEN0:COLOR 8,4,4
1290 LOCATE 1,0:PRINT"GASTO CALORIC
O EFECTUADO POR ";NO$;" EL DIA ";FE
$
1300 IF SE$="H" THEN SE$="MASCULINO
":GOTO 1330
```

```
1310 IF SE$="M" THEN SE$="FEMENINO"
:GOTO 1330
1320 SE$="INDETERMINADO"
1330 LOCATE 1,1:PRINT"DATOS PERSONA
LES: SEXO: ";SE$;" PESO: ";PE$;" Kg
."
1340 LOCATE 1,2:PRINT"
     EDAD: ";ED$;" Años";" TALLA: "
;AL$;" Cm."
1350 LOCATE 1,4:PRINT"A C T I V I D
 A D":LOCATE 23,4:PRINT"CALORIAS"
1360 LOCATE 1,5:PRINT"├├├├├├├├├├├├
├├├├":LOCATE 23,5:PRINT"├├├├├├├├├"
1370 FOR I=0 TO 20
1380 IF CA(I)=0 THEN NEXT I
1390 T=T+1
1400 IF I>=21 THEN GOTO 1430
1410 LOCATE 1,(5+T):PRINT TA$(I):LO
CATE 23,(5+T):PRINT USING"####";CA(
I)
1420 NEXT I
1430 ' *** PRESENTACION DEL TOTAL *
**
1440 ' ** TIEMPO RESTANTE / CALORIA
S GASTADAS **
1450 CR= (VAL(PE$)*.8)*((1440-TT)/6
0)
1460 LOCATE 1,(5+T):PRINT"RESTANTE"
:LOCATE 23,(5+T):PRINT USING "####"
;CR
1470 FOR X=5 TO 20:LOCATE 36,X:PRIN
T "█":NEXT X
1480 LOCATE 40,12:PRINT"GASTO TOTAL
: ":LOCATE 54,12:PRINT USING"####";
CT+CR
1490 LOCATE 1,21
```





Test de listados

1	58	220	199	450	195	680	226	910	171	1140	58	1370	199
2	58	230	176	460	115	690	19	920	155	1150	249	1380	79
10	58	240	87	470	58	700	160	930	95	1160	128	1390	154
20	58	250	227	480	32	710	156	940	146	1170	141	1400	225
30	44	260	46	490	35	720	100	950	17	1180	99	1410	200
40	58	270	161	500	198	730	83	960	212	1190	239	1420	204
50	187	280	55	510	76	740	74	970	95	1200	55	1430	58
60	177	290	18	520	204	750	204	980	117	1210	58	1440	58
70	39	300	21	530	144	760	188	990	58	1220	195	1450	25
80	148	310	65	540	58	770	58	1000	171	1230	99	1460	150
90	162	320	193	550	83	780	34	1010	163	1240	58	1470	163
100	85	330	42	560	58	790	218	1020	51	1250	188	1480	22
110	36	340	250	570	58	800	199	1030	143	1260	18	1490	58
120	222	350	7	580	95	810	208	1040	186	1270	58		
130	193	360	251	590	41	820	60	1050	36	1280	65	TOTAL:	
140	213	370	233	600	58	830	198	1060	145	1290	69		
150	181	380	58	610	40	840	144	1070	58	1300	62		17778
160	92	390	177	620	38	850	31	1080	111	1310	233		
170	41	400	166	630	39	860	194	1090	171	1320	178		
180	20	410	35	640	98	870	230	1100	175	1330	155		
190	80	420	35	650	198	880	226	1110	250	1340	30		
200	58	430	65	660	69	890	20	1120	160	1350	153		
210	252	440	119	670	204	900	58	1130	14	1360	207		

Por Carlos Bandini

PANCHO

Un divertido —aunque simple— arcade, con el que podreís pasar muy buenos ratos.

```
10 GOTO 130
20 SCREEN 0,0,0
30 COLOR 1,15,1
40 KEY OFF
50 CLS
60 WIDTH 37
70 LOCATE 12,0:PRINT"INSTRUCCIONES"
80 LOCATE 12,1:PRINT"WWWWWWWWWWWWWW"
90 LOCATE 3,4:PRINT"En este juego,t
u eres Pancho,el   protagonista,y h
as de llegar hasta elfinal de cada
pantalla para pasarla."
100 PRINT"Usa los cursores < y > pa
ra moverte yla barra espaciadora pa
ra saltar."
110 LOCATE 10,18:PRINT"¡pulsa una t
ecla¿"
120 D$=INKEY$:IF D$="" THEN 120
130 COLOR1,15,1:CLEAR 1000:SCREEN 2
,2,0
140 DEF USR=&H41:U=USR(0)
150 CLOSE:OPEN"GRP:"AS#1:COLOR 4
160 LINE(0,0)-(255,5),10,BF
170 A1$="C8D5RUEFRD4FU4RD4U2EEUD3F2
U4LD3RRD3U9FDFUR2D4FU6FD3EU2FD2"
180 FOR A=1 TO 245 STEP 20
190 DRAW"BM=A;,1;XA1$;"
200 NEXT
210 LINE(0,150)-(255,153),12,BF
220 LINE(0,154)-(255,160),8,BF
230 LINE(0,165)-(255,161),6,BF
240 LINE(0,191)-(255,191),1
250 LINE(0,190)-(255,190),4
260 LINE(0,189)-(255,189),5
270 LINE(0,188)-(255,188),7
280 LINE(0,187)-(255,187),15
290 LINE(0,186)-(255,186),15
300 LINE(0,185)-(255,185),7
310 LINE(0,184)-(255,184),5
320 LINE(0,183)-(255,183),4
330 LINE(0,182)-(255,182),1
340 LINE(0,181)-(255,181),1
350 LINE(0,180)-(255,180),4
```



```
360 LINE(0,179)-(255,179),5
370 LINE(0,178)-(255,178),7
380 LINE(0,177)-(255,169),14,BF
390 LINE(0,168)-(255,168),7
400 LINE(0,167)-(255,167),5
410 LINE(0,166)-(255,166),4
420 LINE(0,165)-(255,165),1
430 PSET(73,15),15:PRINT#1,"P A N C
H O "
440 PSET(74,16),15:PRINT#1,"P A N C
H O "
450 PSET(75,17),15:PRINT#1,"P A N C
H O "
460 COLOR 1:PSET(55,40),15:PRINT#1,
"por CARLO B. soft"
470 PSET(56,40),15:PRINT#1,"    CAR
LO B."
480 PSET(76,60),15:PRINT#1,"para MS
XCLUB"
490 COLOR 9:PSET(77,61),15:PRINT#1,
"     MSXCLUB":COLOR 1
500 FOR A=1 TO 255 STEP 2:LINE(A,14
8)-(A,150),12:NEXT:PSET(10,80),15:P
RINT#1,"(1)-jugar"
510 PSET(10,90),15:PRINT#1,"(2)-ver
 instrucciones"
520 PSET(10,100),15:PRINT#1,"(3)-gr
abar a cinta    "
530 DEF USR=&H44:U=USR(0)
540 SOUND 7,184
```

```
550 PLAY "M5000S1O4L6T100FGA","M5000S1O4L6T100ABO5C#","M5000S1O5L6T100CDE"
560 D$=INKEY$:IF D$="1" THEN 600
570 IF D$="2" THEN GOTO 20
580 IF D$="3" THEN CLS:GOTO 2860
590 GOTO 560
600 PLAY"T150M5000S1O4L8EFGAAR8AR8O5CO4BAGGR8GR8BAGFFR8FR8O3GABO4C","T150M5000S1O4L8CDEFFR8FR8AGFEER8ER8GFEDDR8DR8CDGO5C","T150O2M5000S1L8CDEFR8CR8FR8CR8CR8O1GR8O2CR8O1GR8O2GR8DR8GR8DR8CR8O1GR8O2C":FOR A=1 TO 2600:NEXT
610 LINE(0,14)-(255,110),15,BF
620 FOR A=1 TO 32:READ B:SP$=SP$+CHR$(B):NEXT:SPRITE$(0)=SP$
630 DATA 1,3,6,12,9,4,2,2,1,31,127,103,7,127,156,224,240,192,32,208,72,8,152,96,134,254,248,227,253,250,4,0
640 FOR A=1 TO 32:READ B:A$=A$+CHR$(B):NEXT:SPRITE$(1)=A$
650 DATA 1,3,6,12,9,4,2,2,1,3,7,7,3,3,4,7,240,192,32,208,72,8,152,96,128,192,240,240,192,0,192,192
660 FOR A=1 TO 32:READ B:B$=B$+CHR$(B):NEXT:SPRITE$(2)=B$
670 DATA 1,1,3,2,7,7,7,7,7,7,15,15,15,15,15,15,0,0,128,128,192,64,64,64,64,64,160,160,160,160,160,160
680 FOR Q=1 TO 32:READ W:C$=C$+CHR$(W):NEXT:SPRITE$(3)=C$
690 DATA 24,56,108,100,54,30,7,2,3,6,6,12,12,24,24,16,48,56,108,76,216,240,192,128,128,192,192,96,96,48,48,16
700 S$=CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(8)+CHR$(63)+CHR$(125)+CHR$(250)+CHR$(125)+CHR$(63)+CHR$(8)+CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(7)+CHR$(14)+CHR$(28)+CHR$(248)+CHR$(80)+CHR$(191)+CHR$(80)+CHR$(248)+CHR$(28)+S2$
701 X1$=CHR$(17)+CHR$(9)+CHR$(135)+CHR$(67)+CHR$(47)+CHR$(25)+CHR$(63)+CHR$(47)+CHR$(111)+CHR$(95)+CHR$(47)+CHR$(55)+CHR$(25)+CHR$(15)+CHR$(3)
702 X2$=CHR$(4)+CHR$(8)+CHR$(16)+CHR$(225)+CHR$(242)+CHR$(252)+CHR$(252)+CHR$(252)+CHR$(254)+CHR$(254)+CHR$(254)+CHR$(252)+CHR$(252)+CHR$(248)+CHR$(240)+CHR$(192)
710 S2$=CHR$(14)+CHR$(7)
713 SPRITE$(8)=X1$+X2$
720 SPRITE$(5)=S$+S2$
730 Z1$=CHR$(&B11111111)
740 Z2$=CHR$(&B11111111)
750 Z3$=CHR$(&B11111111)
760 Z4$=CHR$(&B00000000)
770 Z5$=CHR$(&B11111111)
780 Z6$=CHR$(&B11111111)
790 Z7$=CHR$(&B00000000)
800 Z8$=CHR$(&B11111111)
810 SPRITE$(6)=Z1$+Z2$+Z3$+Z4$+Z5$+Z6$+Z7$+Z8$
820 Q=255:W=200:E=100:X=2:H=0:Y=150-17:ON SPRITE GOSUB 1030:SPRITE ON:PU=0:SOUND 7,184:PSET(50,171):PRINT#1,"TIEMPO:";PU
830 D=STICK(0)
840 Q=Q-8:W=W-8:E=E-8:PU=PU+1
850 IF Q<=1 THEN Q=255
860 IF W<=1 THEN W=255
870 IF E<=1 THEN E=255
880 IF D=7 THEN X=X-5
890 IF X<=1 THEN X=1
900 IF D=3 THEN X=X+5
```



```
910 IF X>=255 THEN 1060
920 IF D<>0 THEN IF A=0 THEN A=1 EL
SE IF A=1 THEN A=0
930 IF D=0 THEN A=1
940 F=STRIG(0)
950 IF Y=150-17 THEN IF F=-1 THEN P
LAY"M5000S101L8T100C":H=1
960 IF H=1 THEN A=0:Y=Y-7:IF Y<=120
-17 THEN H=2
970 IF H=2 THEN A=0:Y=Y+7:IF Y>=150
-17 THEN Y=150-17:H=0
980 PUT SPRITE 1,(X,Y),1,A
990 PUT SPRITE 3,(W,150-17),4,8
1000 PUT SPRITE 2,(Q,150-17),13,8
1010 PUT SPRITE 4,(E,150-17),9,8
1020 GOTO 830
1030 SOUND 7,135:SOUND 6,31
1040 PLAY"M5000T100S104L1C"
1050 FOR A=1 TO 3000:NEXT:GOTO 130
1060 LINE(0,169)-(255,177),14,BF:PS
ET(50,171),14:PRINT#1,"TIEMPO:";PU:
PUT SPRITE 1,(0,0),0,10
1070 PUT SPRITE 2,(0,20),0,10
1080 PUT SPRITE 3,(0,40),0,10
1090 PUT SPRITE 4,(0,60),0,10
1100 LINE(0,60)-(255,60),1
1110 LINE(0,61)-(255,61),4
1120 LINE(0,62)-(255,62),5
1130 LINE(0,63)-(255,63),13
1140 LINE(0,64)-(255,64),9
1150 LINE(0,65)-(255,65),9
1160 LINE(0,66)-(255,66),13
1170 LINE(0,67)-(255,67),5
1180 LINE(0,68)-(255,68),4
1190 LINE(0,69)-(255,69),1
1200 Q=60:W=60:E=60:X=1
1210 D=STICK(0):PU=PU+1
1220 IF D=7 THEN X=X-5
1230 IF X<=1 THEN X=1
1240 IF D=3 THEN X=X+5
1250 IF X>=255 THEN 1410
1260 IF D=0 THEN A=1
1270 IF D<>0 THEN IF A=0 THEN A=1 E
LSE IF A=1 THEN A=0
1280 F=STRIG(0)
1290 IF Y=150-17 THEN IFF=-1 THEN P
LAY"T100M5000S101L8C":H=1
1300 IF H=1 THEN A=0:Y=Y-7:IF Y<=12
0-17 THEN H=2
1310 IF H=2 THEN A=0:Y=Y+7:IF Y>=15
0-17 THEN Y=150-17:H=0
1320 Q=Q+5:W=W+8:E=E+14
1330 IF Q>=150-17 THEN Q=60
1340 IF W>=150-17 THEN W=60
1350 IF E>=150-7 THEN E=60
1360 PUT SPRITE 1,(X,Y),1,A
1370 PUT SPRITE 2,(70,Q),14,3
1380 PUT SPRITE 3,(140,W),10,3
1390 PUT SPRITE 4,(200,E),9,3
1400 GOTO 1210
1410 LINE(0,169)-(255,177),14,BF:PS
ET(50,171):PRINT#1,"TIEMPO:";PU:LIN
E(0,59)-(255,71),15,BF
1420 Q=255:W=255:E=255:X=1
1430 D=STICK(0):PU=PU+1
1440 IF D=7 THEN X=X-5:IF X<=1 THEN
 X=1
1450 IF D=3 THEN X=X+5:IF X>=255 TH
EN 2500
1460 Q=Q-8:W=W-5:E=E-3
1470 IF Q<=1 THEN Q=255
1480 IF W<=1 THEN W=255
```

```
1490 IF E<=1 THEN E=255
1500 IF D=0 THEN A=1
1510 IF D<>0 THEN IF A=0 THEN A=1 E
LSE IF A=1 THEN A=0
1520 F=STRIG(0)
1530 IF Y=150-17 THEN IF F=-1 THEN
PLAY"M5000T10001L8C":H=1
1540 IF H=1 THEN A=0:Y=Y-7:IF Y<=11
0-17 THEN H=2
1550 IF H=2 THEN A=0:Y=Y+7:IF Y>=15
0-17 THEN Y=150-17:H=0
1560 PUT SPRITE 1,(X,Y),1,A
1570 PUT SPRITE 2,(Q,150-17),3,5
1580 PUT SPRITE 3,(W,135-17),1,5
1590 PUT SPRITE 4,(E,120-17),5,5
1600 GOTO 1430
1610 SOUND 7,184:A1$="M5000S105L8T1
20CR8R8R804BR805CCR8R8R8R804BR805C0
4BR8R8R8R8AR8BR805ER8R8R8DR8R8R8":A
2$="M5000S102L8T120AAAAAAAFFFFFFFF
GGGGGGG03CCCC02GGGG"
1620 A3$="T120V1005L8C04EA05CDC04AE
05C04FA05CDC04AF05D04GB05DED04BG05E
04G05CED04GB05D"
1630 B1$="T120M5000S105L8CR8R8R8DR8
EFR8R8R8AR8R8R8GR8R8R8DR8R8R8ER8R
8R8DR8R8R8"
1640 B2$="T120M5000S102L8A03A02A03A
02A03A02A03A02F03F02F03F02F03F02F03
F02G03G02G03G02G03G02G03G03C04C03C0
4C0302G03G02G03G"
1650 C1$="T120M5000S102L8A₧A₧A₧A₧A₧
A₧A₧A₧A₧A₧A₧A₧A₧CCDDDDDDDDDDDDDD
DFFFFFFFFGGGGGGGAAAAAAAAAAAAAAAAA
AAAAAA"
1660 C2$="T120M5000S104L8DFDFDFDFDF
DFDFDFFAFAFAFAFAFAFAFACACACACABDBDB
DBDC₧AC₧AC₧AC₧ACACACACACACACACA"
1670 C3$="T120M5000S104L8A₧DA₧DA₧DA
₧DA₧DA₧DA₧DA₧DDFDFDFDFDFDFDFCFCFC
FCFDGDGDGDGEAEAEAEAEAEAEAEAEAEAEA
"
1680 D1$="T100M10000S104L1A"
1690 D2$="T100M10000S103L1A"
1700 D2$="T100M10000S102L1A"
1710 COLOR 1,14,12:SCREEN 2,2,0
1720 DEF USR=&H41:U=USR(0)
1730 CLOSE:OPEN"GRP:"AS₧1
1740 CIRCLE(135,100),50,1,3.45,6,1.
6
1750 CIRCLE(135,100),80,13
1760 CIRCLE(135,100),70,13
1770 PAINT(210,100),13
1780 CIRCLE(135,100),50,1,.3,2.85,1
.6
1790 CIRCLE(135,100),45,1,.3,2.85,1
.6
1800 CIRCLE(105,100),12,1,1.3,4.8,1
1810 CIRCLE(165,100),12,1,4.8,1.8,1
1820 PAINT(135,53),1
1830 CIRCLE(145,85),9,1,,,.8
1840 CIRCLE(145,85),5,1,,,1.25
1850 CIRCLE(145,85),2,1,,,1.25
1860 PAINT(145,85),1
1870 CIRCLE(135,100),40,1,4,5.5,2
1880 LINE(130,85)-(115,90),1
1890 LINE(130,85)-(117,85),1
1900 LINE(130,85)-(117,80),1
1910 LINE(100,100)-(105,100),1
1920 LINE(170,100)-(165,100),1
```




```
1930 DRAW"BM140,105;C1F3DG2L2G10L5H2U5EU4E2U3E5UE2"
1940 COLOR 4
1950 PSET(80,10):PRINT#1,"PUNTOS:";1000-PU
1960 PSET(10,80):PRINT#1,"THE"
1970 PSET(11,81):PRINT#1,"THE"
1980 PSET(12,82):PRINT#1,"THE"
1990 COLOR 9
2000 PSET(220,80):PRINT#1,"END"
2010 PSET(221,81):PRINT#1,"END"
2020 PSET(222,82):PRINT#1,"END"
2030 DEF USR=&H44:U=USR(0)
2040 PLAY Q3$,Q3$,A3$
2050 PLAY A3$,A3$,A3$
2060 PLAY A3$,A2$,A3$
2070 PLAY A2$,A2$,A3$
2080 PLAY A1$,A2$,A3$
2090 PLAY B1$,A2$,A3$
2100 PLAY A1$,B2$,A3$
2110 PLAY B1$,B2$,A3$
2120 PLAY C1$,C2$,C3$
2130 PLAY C1$,C2$,C3$
2140 PLAY Q3$,Q3$,A3$
2150 PLAY Q3$,Q3$,A3$
2160 PLAY A1$,B2$,A3$
2170 PLAY B1$,B2$,A3$
2180 PLAY D1$,D2$,D3$
2190 FOR A=1 TO 5000:GOTO 130
2200 PUT SPRITE 1,(0,0),0,10
2210 PUT SPRITE 2,(20,0),0,10
2220 PUT SPRITE 3,(40,0),0,10
2230 PUT SPRITE 4,(60,0),0,10
2240 LINE(0,0)-(255,150-18),8,BF:LINE(0,169)-(255,177),14,BF:PSET(50,171):PRINT#1,"TIEMPO:";PU
2250 Q=150-17:W=150-17:E=150-17:X=1:Y=150-17
2260 D=STICK(0):PU=PU+1
2270 IF D=3 THEN X=X+5
2280 IF X>=255 THEN 1610
2290 IF D=7 THEN X=X-5
2300 IF X<=1 THEN X=1
2310 IF D<>0 THEN IF A=1 THEN A=0 ELSE IF A=0 THEN A=1
2320 IF D=0 THEN A=1
2330 IF Q<=150-17 THEN P=1
2340 IF P=1 THEN Q=Q+1
2350 IF Q>=155 THEN P=0
2360 IF P=0 THEN Q=Q-1
2370 IF W<=150-17 THEN L=1
2380 IF L=1 THEN W=W+2
2390 IF W>=155 THEN L=0
2400 IF L=0 THEN W=W-2
2410 IF E<=150-17 THEN K=1
2420 IF K=1 THEN E=E+3
2430 IF E>=155 THEN K=0
2440 IF K=0 THEN E=E-3
2450 PUT SPRITE 1,(X,Y),1,A
2460 PUT SPRITE 2,(70,Q),13,2
2470 PUT SPRITE 3,(140,W),3,2
2480 PUT SPRITE 4,(210,E),10,2
2490 GOTO 2260
2500 LINE(0,59)-(255,71),15,BF
2510 LINE(0,169)-(255,177),14,BF:PSET(50,171):PRINT#1,"TIEMPO:";PU
2520 PUT SPRITE 1,(0,0),0,10
2530 PUT SPRITE 2,(0,20),0,10
2540 PUT SPRITE 3,(0,40),0,10
2550 PUT SPRITE 4,(0,60),0,10
2560 Q=50:Q1=130-17:W=120:W1=130-17
2570 E=190:E1=130-17:X=1
2580 D=STICK(0):PU=PU+1
2590 IF D=3 THEN X=X+5
2600 IF X>=255 THEN 2200
2610 IF D=7 THEN X=X-5
2620 IF X<=1 THEN X=1
2630 IF Q1<=130-17 THEN Q2=1
2640 IF Q2=1 THEN Q=Q-2:Q1=Q1+1
2650 IF Q1>=150-9 THEN Q2=0
2660 IF Q2=0 THEN Q=Q+2:Q1=Q1-1
2670 IF W1<=130-17 THEN W2=1
2680 IF W2=1 THEN W=W-4:W1=W1+2
2690 IF W1>=150-9THEN W2=0
2700 IF W2=0 THEN W=W+4:W1=W1-2
2710 IF E1<=130-17 THEN E2=1
2720 IF E2=1 THEN E=E-8:E1=E1+3
2730 IF E1>=150-9 THEN E2=0
2740 IF E2=0 THEN E=E+8:E1=E1-3
2750 IF D<>0 THEN IF A=1 THEN A=0 ELSE IF A=0 THEN A=1
2760 IF D=0 THEN A=1
```



```
2770 F=STRIG(0)
2780 IF Y=150-17 THEN IF F=-1 THEN
PLAY"M5000S1O1L8T100C":H=1
2790 IF H=1 THEN A=0:Y=Y-7:IF Y<=12
0-17 THEN H=2
2800 IF H=2 THEN A=0:Y=Y+7:IF Y>=15
0-17 THEN Y=150-17:H=0
2810 PUT SPRITE 1,(X,Y),1,A
2820 PUT SPRITE 2,(Q,Q1),4,6
2830 PUT SPRITE 3,(W,W1),9,6
2840 PUT SPRITE 4,(E,E1),12,6
2850 GOTO 2580
2860 COLOR 1,15,1
2870 SCREEN 0,0,0:KEY OFF:WIDTH 37
2880 LOCATE 0,4:PRINT"PREPARA EL CA
SSETTE"
2890 LOCATE 0,8:PRINT"(1) GRABAR"
2900 LOCATE 0,12:PRINT"(2) MENU PRI
NCIPAL"
2910 D$=INKEY$
2920 IF D$="1" THEN 2950
2930 IF D$="2" THEN RUN
2940 GOTO 2910
2950 CLS:LOCATE 8,18:PRINT"PULSA ¡R
ECORD Y PLAY¿":LOCATE 8,20:PRINT"LA
 CARGA ES:¡RUN";CHR$(34);"CAS:¿":FO
R A=1 TO 1000:NEXT
2960 SAVE"PANCHO"
```

Test de listados

10 - 25	440 - 42	840 -178	1270 - 67	1700 -179	2130 -228	2560 - 42
20 - 80	450 - 44	850 -245	1280 - 57	1710 -237	2140 - 1	2570 -214
30 - 87	460 -109	860 - 1	1290 - 76	1720 -176	2150 - 1	2580 -172
40 -183	470 - 88	870 -221	1300 -142	1730 -206	2160 -223	2590 - 82
50 -159	480 - 97	880 - 87	1310 -225	1740 -251	2170 -224	2600 - 86
60 -212	490 -217	890 - 7	1320 - 58	1750 - 21	2180 -231	2610 - 87
70 - 40	500 -176	900 - 82	1330 -213	1760 - 11	2190 -167	2620 - 7
80 -184	510 - 1	910 -222	1340 -225	1770 -216	2200 -217	2630 -237
90 - 81	520 - 21	920 - 67	1350 -181	1780 -166	2210 -236	2640 -175
100 -126	530 -179	930 -235	1360 -145	1790 -161	2220 - 1	2650 -248
110 -119	540 -207	940 - 57	1370 -101	1800 - 70	2230 - 22	2660 -174
120 - 3	550 -109	950 - 76	1380 -174	1810 -183	2240 -177	2670 -249
130 -184	560 - 22	960 -142	1390 -218	1820 - 84	2250 - 31	2680 -208
140 -176	570 -221	970 -225	1400 - 85	1830 - 34	2260 -172	2690 - 4
150 -218	580 -218	980 -145	1410 -141	1840 - 1	2270 - 82	2700 -207
160 -218	590 -201	990 -203	1420 -235	1850 -254	2280 - 6	2710 -213
170 -211	600 -137	1000 -203	1430 -172	1860 -126	2290 - 87	2720 -123
180 -160	610 - 82	1010 -191	1440 -152	1870 - 3	2300 - 7	2730 -224
190 - 11	620 -121	1020 -216	1450 - 15	1880 -185	2310 - 67	2740 -122
200 -131	630 - 72	1030 - 13	1460 - 52	1890 -182	2320 -235	2750 - 67
210 - 2	640 - 84	1040 -195	1470 -245	1900 -177	2330 -157	2760 -235
220 - 11	650 -137	1050 -140	1480 - 1	1910 -170	2340 - 74	2770 - 57
230 - 21	660 - 88	1060 - 87	1490 -221	1920 - 44	2350 -141	2780 - 76
240 -148	670 - 27	1070 -236	1500 -235	1930 -139	2360 - 74	2790 -142
250 -149	680 -150	1080 - 1	1510 - 67	1940 -210	2370 -159	2800 -225
260 -148	690 -211	1090 - 22	1520 - 57	1950 - 35	2380 - 83	2810 -145
270 -148	700 -115	1100 -142	1530 -200	1960 - 8	2390 -143	2820 -141
280 -152	701 - 34	1110 -147	1540 -132	1970 - 10	2400 - 83	2830 -159
290 -150	702 -141	1120 -150	1550 -225	1980 - 12	2410 -140	2840 -125
300 -142	710 -138	1130 -158	1560 -145	1990 -215	2420 - 47	2850 -181
310 -138	713 -144	1140 -158	1570 -192	2000 -208	2430 -124	2860 - 87
320 -135	720 - 82	1150 -160	1580 -182	2010 -210	2440 - 47	2870 - 79
330 -130	730 -116	1160 -164	1590 -154	2020 -212	2450 -145	2880 - 49
340 -128	740 -117	1170 -160	1600 - 50	2030 -179	2460 - 99	2890 -110
350 -129	750 -118	1180 -161	1610 -189	2040 - 1	2470 -168	2900 -153
360 -128	760 -111	1190 -160	1620 - 37	2050 -225	2480 -226	2910 - 67
370 -128	770 -120	1200 -162	1630 - 28	2060 -224	2490 -115	2920 -208
380 - 47	780 -121	1210 -172	1640 - 26	2070 -223	2500 - 88	2930 -188
390 -108	790 -114	1220 - 87	1650 - 11	2080 -222	2510 -251	2940 - 0
400 -104	800 -123	1230 - 7	1660 -188	2090 -223	2520 -217	2950 - 33
410 -101	810 -109	1240 - 82	1670 -121	2100 -223	2530 -236	2960 -183
420 - 96	820 - 90	1250 - 61	1680 -180	2110 -224	2540 - 1	TOTAL:
430 - 40	830 - 54	1260 -235	1690 -180	2120 -228	2550 - 22	38869



Por J. Figueras y F. Contreras.

SOLID SNAKE

Hace algún tiempo, la firma Konami nos obsequiaba con la segunda parte de «Metal Gear», uno de los mejores juegos de la historia del MSX. Gracias a este artículo, podréis llegar al final de la secuela.

Antes de empezar la misión, nuestro general, Roy Kyanbel, nos dará información sobre la misión, proporcionándonos un radar que aparecerá en el lado derecho de la pantalla.

Después, comenzaremos a infiltrarnos en la base; encontraremos un ratio y una pistola, en el interior de dos camiones.

Llegaremos a la entrada de un conducto de ventilación y entraremos en él; una vez allí, tendremos que elegir entre dos caminos. En primer lugar iremos hacia la izquierda y cojeremos la caja de municiones, volveremos y nos desplazaremos hacia arriba, con lo que accederemos a la base.

Esta zona consta de dos edificios, uno de cuatro plantas y otro de cuarenta, separados por un bosque. Iremos hacia el centro, donde encontraremos los ascensores y subiremos a la segunda planta.

Deberemos ir con mucho cuidado, ya que el suelo es metálico y podríamos ser descubiertos con suma facilidad. Encontraremos otro ratio, municiones, carta-1, y los prismáticos.

Subiremos al tercer piso y hallaremos la máscara de gas, que nos será de una gran utilidad en muchos momentos, y concretamente cuando nos enfrentemos con el primer enemigo, que se encuentra en el centro de esta planta. Parece tratarse del doctor Petrovich, pero en realidad es Black; cuando hayamos acabado con él, conseguiremos la carta-2, bajaremos al sótano B1 y abriremos todas las puertas que podamos con la tarjeta 1-2.

Cojeremos munición, metralletas, y explosivo plástico. Con todo eso, subiremos a la segunda planta, en la que obtendremos el silenciador con la ayuda de la carta-2.

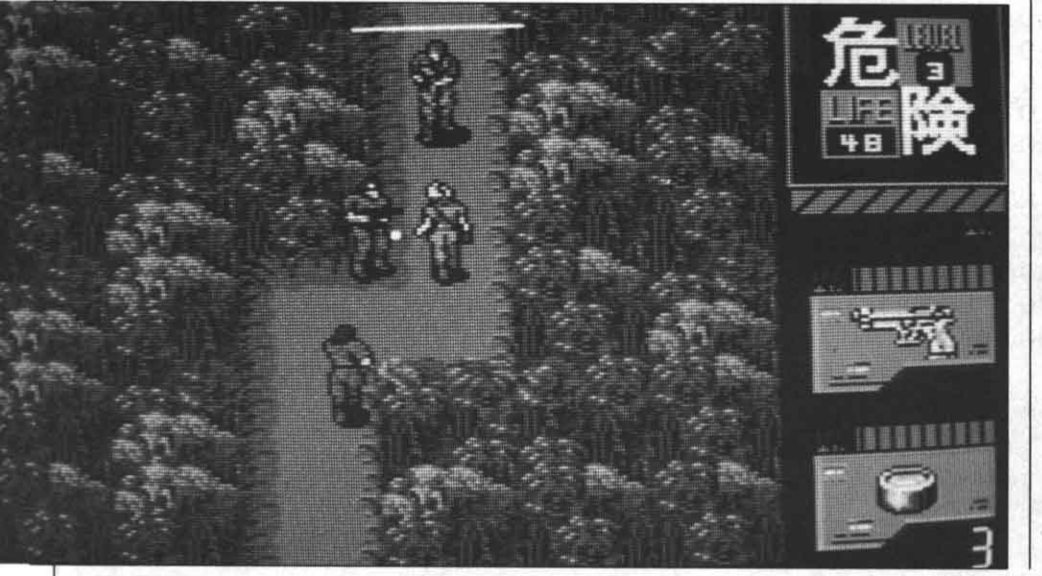
EL BOSQUE

Descenderemos al primer piso y buscaremos a un soldado con la boina verde; le seguiremos sin que nos vea y observaremos que sale del edificio y se adentra en el bosque. Nos llevará a un barracón, y una vez en su interior oiremos unos golpes que provienen de la habitación de al lado.

Llamaremos a la emisora 140. 82 y hablaremos con el Dr. Petrovich, que es quien se encuentra detrás de la pared. Luego, cojeremos los tres tipos tipo de ratio (B1, B2 y B3) y el máximo de bombas plásticas, que son diez, para enfrentarnos a Running Man, quien se halla en los pantanos.

Hay un camino a seguir que con la ayuda del mapa nos será más fácil de encontrar. Nos llevará a otro barracón, habitado por el mencionado enemigo. Eliminándole, conseguiremos la carta-3, con la que podremos obtener los misiles anti-aéreos y también la carta roja, que se encuentra en la primera planta, y que sirve como carta 1, 2 o 3.

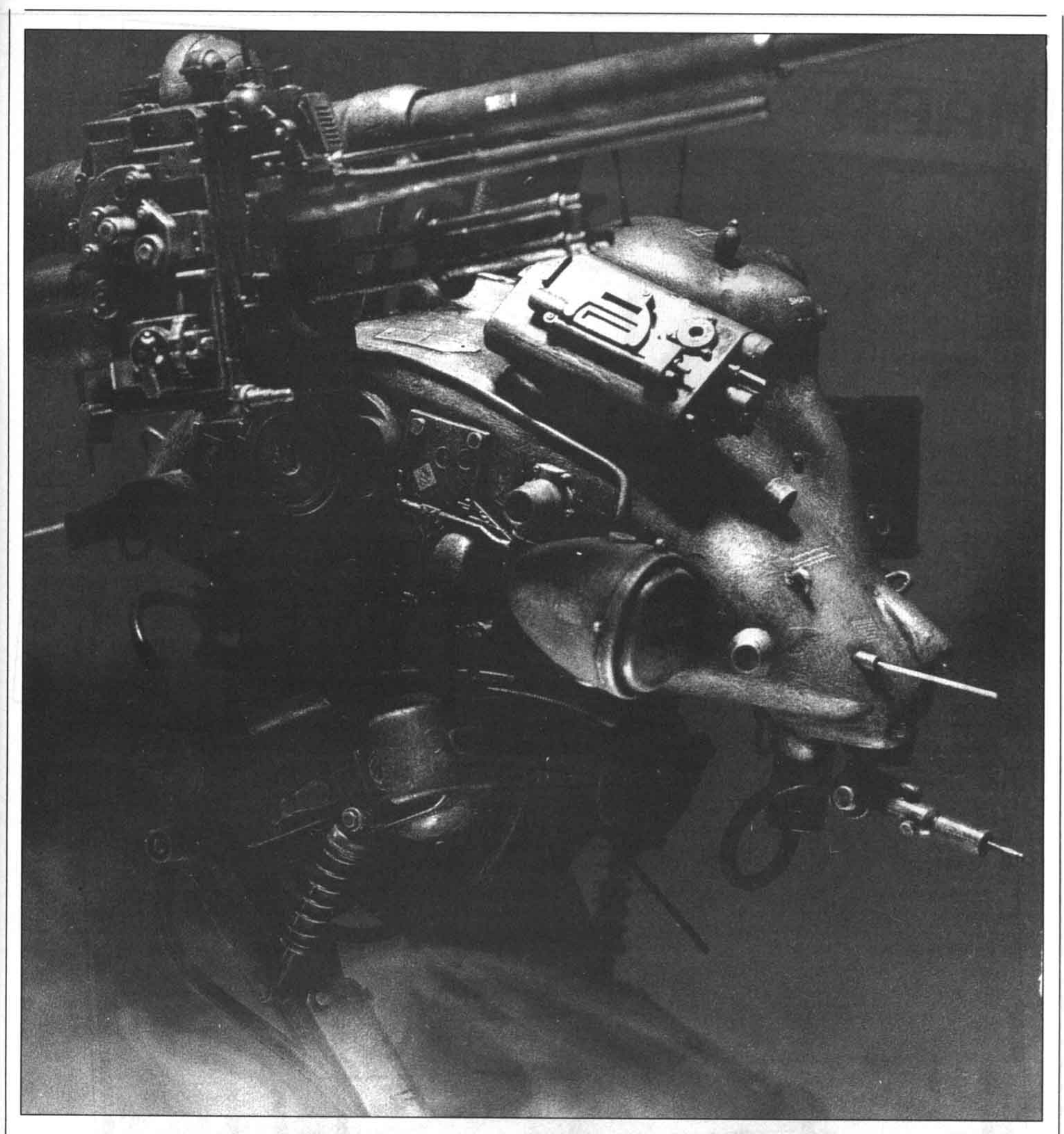
Después, subiremos al tercer piso, utilizando el tabaco para verlos rayos infrarrojos y cojeremos el detector de minas; volveremos al bosque para enfrentarnos con el helicópero ruso MI-24 HIND-D ZL.



EL EDIFICIO DE 40 PLANTAS

Para infiltrarnos en la segunda fase utilizaramos una caja. Una vez dentro, Horry White nos llamará, pidiendo que nos pongamos en contacto con ella; bajaremos al subterráneo y esperaremos a que el ruido se detenga.

Buscaremos una pared falsa y al otro lado veremos a nuestra fiel colaboradora. Hablaremos con ella y nos proporcionará la carta-4, gracias a la cual accederemos a una habitación con granadas en la planta 10, por cierto, repleta de paredes falsas que podremos distinguir fácilmente con la ayuda del mapa.



METAL GEAR 2 SOLID SNAKE™

MAPA DEL PANTANO

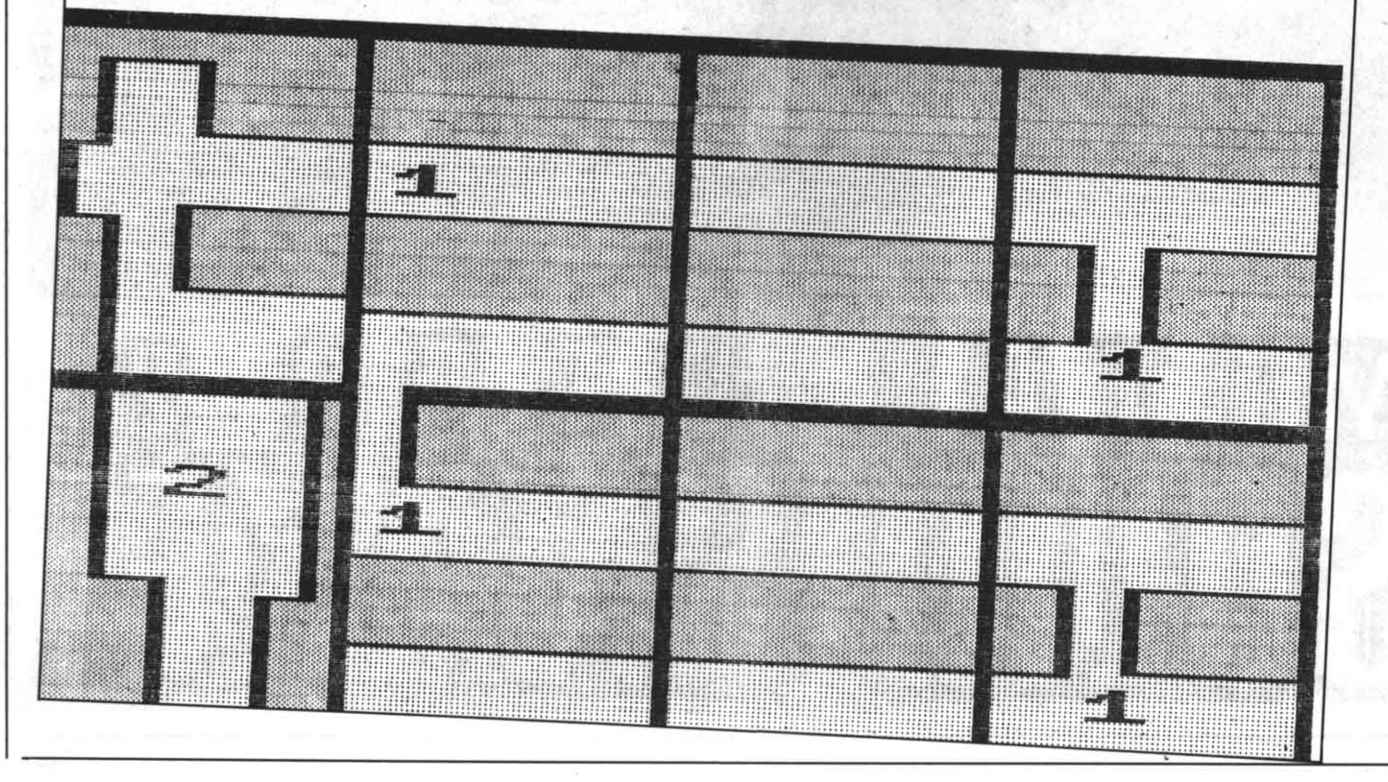
RUNING

MAN

PLANTA 10

1: PAREDES FALSAS

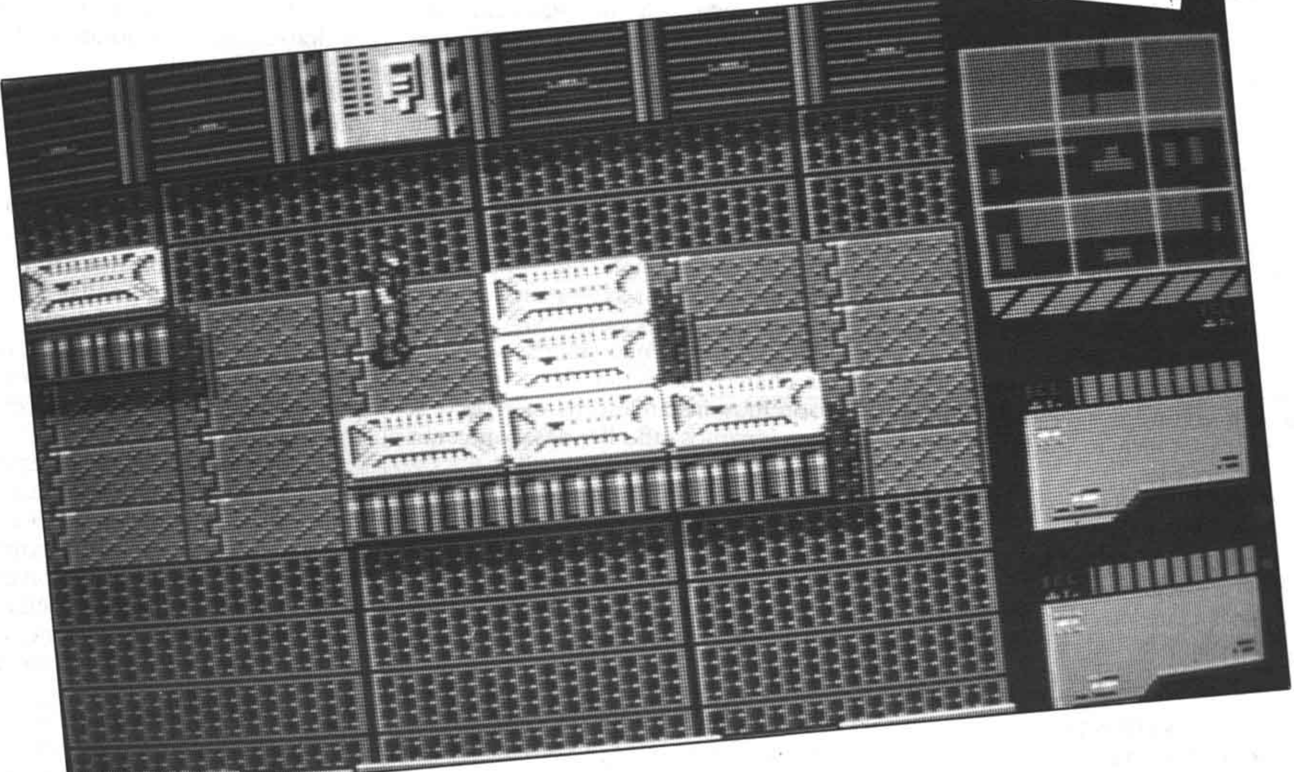
2: ESCALERAS



MAPA DE DONDE SE ENCUENTRA LA C-9

PREDATOR
CARTA 8

CARTA
NUMERO 9



Las granadas nos serán de utilidad cuando nos enfrentemos a Red Blaster, en la planta 30. Cuando hayamos acabadod con él se abrirá una puerta que da a la terraza en la que veremos una paloma mensajera. La información que nos dará, si la alimentamos, es de ratio B2.

Llamaremos a la emisora 120. 51 y hablaremos con Kio Marv, después a la 140. 40 y contactaremos con Yozev Norden; por último, charlaremos con Petrovich Mandar en la 140. 82. Después, nos dirijiremos al primer edificio y bajaremos al subterráneo B11, donde encontraremos tarjetas 3-4, misiles teledirijidos, chaleco anti-balas y munición.

Subiremos a la planta 3 y cogeremos minas, gafas infrarrojas para ver en la oscuridad y con todo ello subiremos a la cuarta planta. Buscaremos el comedor, donde se encuentran los lavabos. En el de caballeros veremos un cubo, el cual nos servirá para camuflarnos en más de una ocasión.

Esperaremos a que el soldado se meta en el lavabo de señoras y le seguiremos; dentro encontaremos a Natasha Marcova, bajaremos en el ascensor y buscaremos al Dr. Petrovich. Después, volveremos a bajar y hacia la derecha veremos una puerta que se abre con la carta-5, la cual nos habrá proporcionado Natasha.

El camino que se abrirá ante nosotros nos llevará hasta un puente, en el que morirá Natasha y capturarán al Dr. Petrovich. Este será nuestro primer encuentro con Metal Gear y Grey Fox. Natasha, agonizando, nos dará la carta-6.

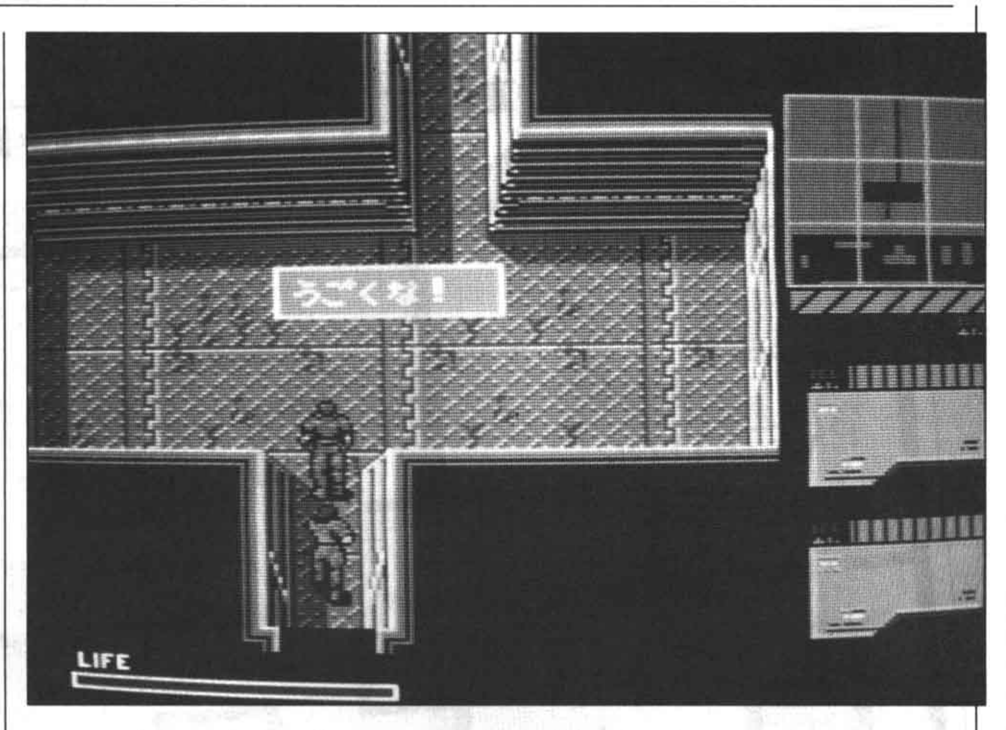
Iremos al primer edificio y cojeremos la carta azul, la cual sirve como tarjeta 4-5-6. y una ala delta. Bajaremos al sótano B1, donde nos haremos con trampas, y una botella de oxígeno, para poder estar debajo del agua un mayor espacio de tiempo.

Volveremos al piso 20 del segundo edificio, donde nos llamará Grey Fox, y nos enfrentaremos con Ultravox. Después, conseguiremos la carta-7, y el ascensor caerá al vacío, quedando totalmente inservible.

Subiremos a la planta 10; mirando el mapa, veremos cómo acceder a las escaleras para poder acceder a la planta 20, en la que llegaremos a la parte superior y nos lanzaremos al vacío con el ala delta desplegada, la cual nos llevará hasta el otro lado del puente.

EL ENFRENTAMIENTO CON METAL GEAR

Nos desplazaremos a la izquierda y nos enfrentaremos con Predator, gracias al cual obtendremos la carta-8. En ese mismo lugar, más adelante, encontraremos la carta-9; con ella en nuestro poder, abriremos la puerta de la parte superior.



Encontraremos un barracón, en cuyo interior veremos dos huevos; cojeremos el de la izquierda y de su interior surgirá un búho. Si escogemos el otro, una serpiente devorará los ratios.

Volveremos al puente e iremos hacia la derecha, donde encontraremos unos barracones que no podremos atravesar por culpa de una barrera electrónica. Para desconectarla, nos situaremos en un punto en el que el guardián no nos vea, seleccionaremos el búho, esperaremos a que emita un sonido. . . y veremos que el soldado desconectará la barrera.

En el interior de los barracones encontraremos munición, y en uno de ellos un ascensor que desciende. Nos enfrentaremos a Sight Night; para acabar con él, tendremos que guiarnos por sus pasos, ya que es invisible.

Después, tras una puerta, veremos tres charcos de ácido. Si los pisamos moriremos instantáneamente, pero si seleccionamos ratio B1, desaparecerán si pasamos por encima de ellos.

Entraremos en la habitación dos veces, nos llamarán y nos dirán donde se encuentra la carta-9; en el lugar en que nos enfrentamos con Predator. Volveremos al primer edificio y nos haremos con la carta verde, que vale por las tarjetas 7-8-9.

Subiremos a la cuarta planta. En el comedor hay un frigorífico en el que nos introduciremos por espacio de dos minutos, con lo que un signo que llevamos encima se convertirá en una llave. . . pero los ratios se nos habrán congelado. Para solucionar esto, grabaremos a partida y la volveremos a cargar.

Con la llave en nuestro poder volveremos a la habitación de los charcos de ácido y abriremos la puerta; dentro veremos a Petrovich, que acabará por ser un traidor que nos intentará eliminar. Cuando hayamos acabado con él, abriremos la taquilla con la llave y veremos un agujero. Nos introduciremos en él y veremos que está lleno de ratones; en el centro veremos un cartucho Konami. Para hacernos con él utilizaremos un ratio B3, con el que todos los ratones saldrán del agujero, donde les destruiremos con la pistola.

Estando ya el cartucho en nuestro poder, nos dejaremos caer por un agujero, en el que nos enfrentaremos a Metal Gear. Antes de abrir la puerta grande, haremos lo propio con las pequeñas a excepción de la izquierda.

Acabaremos con nuestro oponente haciendo uso de granadas y disparándole constantemente a los pies. Una vez le hayamos destruido, todos los objetos que llevemos encima se incendiarán, por lo que deberemos deshacermos de todos ellos.

Deberemos enfrentarnos entonces a Grey Fox, con el que haremos valer la fuerza de nuestros puños. Una vez eliminado, recuperaremos el cartucho.

Finalmente, lucharemos con Big Boss, al cual atacaremos con un mechero y un tubo de sustancia inflamable, que encontraremos junto con las tarjetas que hay en las habitaciones.

Atravesaremos una puerta y escaparemos de la base eludiendo a los soldados hasta llegar a un callejón sin salida. Allí, una vez hayamos acabado con todos nuestros enemigos, podremos asistir al final del juego.

Por J. M. Montané y R. Casillas.

JAPONES A MANO

Os presentamos una nueva sección, en la que cada mes os ayudaremos a comprender mejor el idioma de los mejores juegos disponibles para MSX.

Nuestra misión no va a ser aclararos dudas concretas. Lo que queremos es daros unas pautas a seguir a la hora de enfrentaros con estos maravillosos programas.

Los japoneses hacen uso de tres alfabetos simultáneamente; el Kanji, o ideogramas chinos, y los silabáricos hiragana y katakana. Los primeros forman los radicales de las palabras, constituyendo también las palabras compuestas.

Originalmente, se utilizaban más de 5000 de ellas, pero después de la Segunda Guerra Mundial, el gobierno japonés publicó una lista con los 1850 caracteres más comunes (Toyo Kanjis), los únicos que era obligatorio aprender y que podían aparecer en los periódicos.

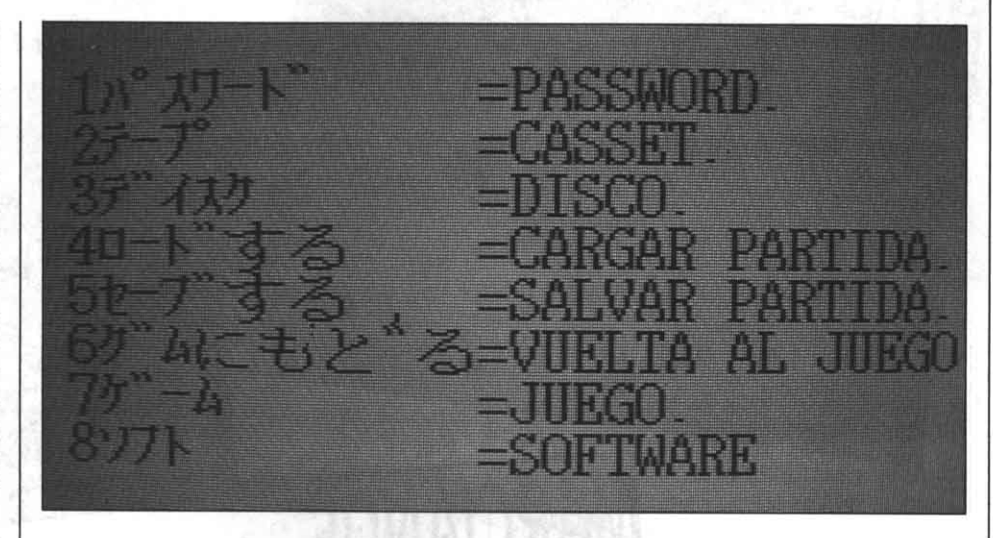
Posteriormente, esta lista ha sido modificada rescatando alguno de los antiguos Kanjis; a pesar de eso, en otras publicaciones que no sean periódicos (libros, revistas...), continúan apareciendo muchos de los Kanjis no incluidos en la Toyo Kanjis.

Los Kanjis pueden leerse según la pronunciación japonesa (kun—yomi), o según la antigua pronunciación china (on—yomi); en general, cuando van solos, se leen en kun—yomi, mientras que en los compuestos se utililiza el on—yomi, aunque existen numerosas excepciones.

El hiragana y el katakana son dos silabáricos que derivan también de los caracteres chinos; el primero se emplea, básicamente, para empezar a leer en la escuela, para escribir los sufijos y una infinidad de partículas auxiliares de la gramática japonesa. En los casos en los que no se sabe el Kanji para una palabra determinada, no existe ninguno.

Finalmente, el otro silabárico, el katakana, se emplea principalmente para transcribir nombres propios occidentales o palabras de origen extranjero.

La escritura japonesa, en caracteres románicos, se llama romanji. Para transcribir la fonética de muchos japoneses al romanji, hay diversos sistemas. Utilizaremos el denominado Helpburn, porque es el que se acerca más a nuestra pronunciación.



El otro sistema importante es el Nihon—shiki, considerado oficial. De acuerdo con el sistema Helpburn, la equivalencia de los silabáricos hiragana y katakana la encontraréis en la Figura 1.

En la primera línea del primer bloque, tenéis los hiragana, en la segunda fila los katakana, y en la tercera la escritura normal según la pronunciación nipona. En el cuadro central tenéis, además, los 46 sonidos básicos existentes, los Dokuon o sonidos impuros, derivados de la suavización de la pronunciación de ciertos Kanes; así, los de la <t> forman los sonidos de la <d>, los de la <k> forman el sonido de la <g> y de la <h>, el de la <b> o la <p>, añadiéndose unas comillas o en el caso de la <p>, un círculo.

Por último, en el bloque final están Romanji Helpburn, Romanji Nihon—shiki y Kana. Cabe remarcar también los siguientes puntos del sistema Helpburn:

—Vocales largas. Existen en japonés la <o> y la <u> largas. Para su transcripción en hiragana y katakana, se le añade el símbolo correspondiente a la <u> (ver Figura 1 en hiragana). En Romanji, el sistema Hepburn, se remarca a través de una rayita diacrítica horizontal sobre la vocal. Por ejemplo, la <o> en «cho».

—Semidiptongos. El grupo de semidiptongos aparece frecuentemente en la escritura japonesa (ver tercer bloque de la Figura 1).



あ ア a	か カ ka	さ サ sa	た タ ta	な ナ na
い イ i	き キ ki	し シ shi	ち チ chi	に ニ ni
う ウ u	く ク ku	す ス su	つ ツ tsu	ぬ ヌ nu
え エ e	け ケ ke	せ セ se	て テ te	ね ネ ne
お オ o	こ コ ko	そ ソ so	と ト to	の ノ no
は ハ ha	ま マ ma	や ヤ ya	ら ラ ra	わ ワ wa
ひ ヒ hi	み ミ mi		り リ ri	
ふ フ fu	む ム mu	ゆ ユ yu	る ル ru	を ヲ o
へ ヘ he	め メ me		れ レ re	
ほ ホ ho	も モ mo	よ ヨ yo	ろ ロ ro	ん ン n

が ガ ga	ざ ザ za	だ ダ da	ば バ ba	ぱ パ pa
ぎ ギ gi	じ ジ ji	ぢ ヂ ji	び ビ bi	ぴ ピ pi
ぐ グ gu	ず ズ zu	づ ヅ zu	ぶ ブ bu	ぷ プ pu
げ ゲ ge	ぜ ゼ ze	で デ de	べ ベ be	ぺ ペ pe
ご ゴ go	ぞ ゾ zo	ど ド do	ぼ ボ bo	ぽ ポ po

きゃ キャ kya	しゃ シャ sha	ちゃ チャ cha	にゃ ニャ nya
きゅ キュ kyu	しゅ シュ shu	ちゅ チュ chu	にゅ ニュ nyu
	シェ she	チェ che	
きょ キョ kyo	しょ ショ sho	ちょ チョ cho	にょ ニョ nyo
ひゃ ヒャ hya	みゃ ミャ mya	りゃ リャ rya	ファ fa
			フィ fi
ひゅ ヒュ hyu	みゅ ミュ myu	りゅ リュ ryu	
			フェ fe
ひょ ヒョ hyo	みょ ミョ myo	りょ リョ ryo	フォ fo
ぎゃ ギャ gya	じゃ ジャ ja	びゃ ビャ bya	ぴゃ ピャ pya
ぎゅ ギュ gyu	じゅ ジュ ju	びゅ ビュ byu	ぴゅ ピュ pyu
	ジェ je		
ぎょ ギョ gyo	じょ ジョ jo	びょ ビョ byo	ぴょ ピョ pyo



Por Eduardo Martínez

VIDEO DIGITIZER HBI-V1. 1

Un fenomenal cartucho producido por Sony, que sorprenderá a más de uno. Sin duda, el mejor digitalizador disponible para MSX.

El módulo tiene la presencia típica de los fabricados por SONY, y no es mucho más grande que un cartucho normal.

MANUAL DE USO

El manual está escrito íntegramente en japonés, aunque con unas pocas palabras en inglés; teniendo en cuenta que el producto ha sido creado específicamente para el mercado nipón, incluso sorprende.

Viene acompañado de un disco. un cable, y la garantía; es necesario que el ordenador posea como mínimo una unidad de disco, ya que el programa incluido en el cartucho siempre consulta la unidad activa.

Las varias formas de conexión del cartucho pueden seleccionarse entre otras tantas opciones, ya que posee dos entradas de vídeo, y un interruptor que da más brillo a la imagen digitalizada.

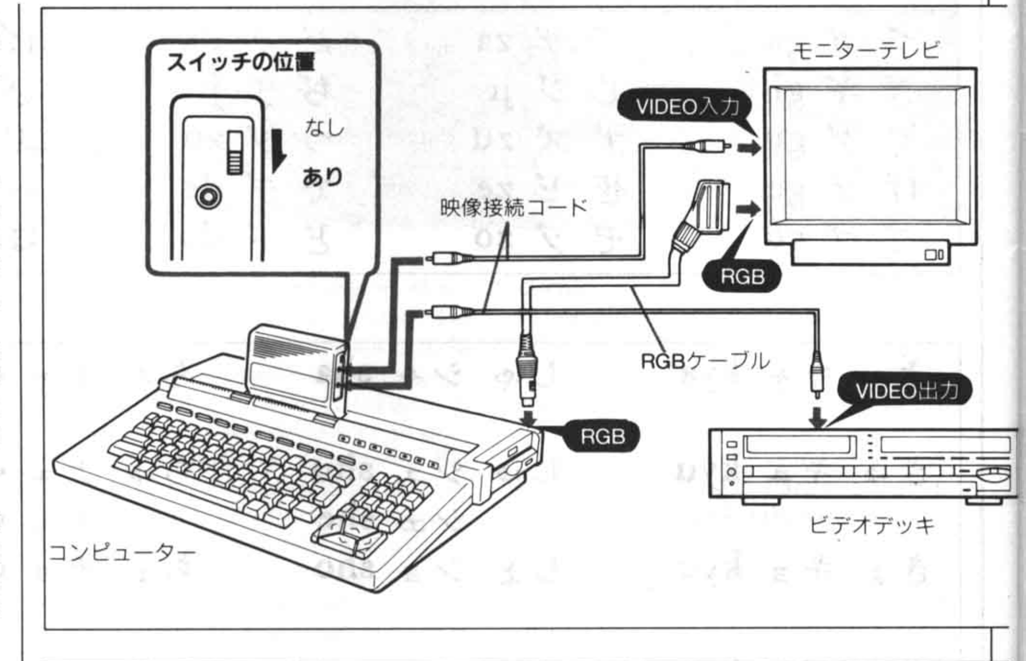
PROGRAMACION BASIC

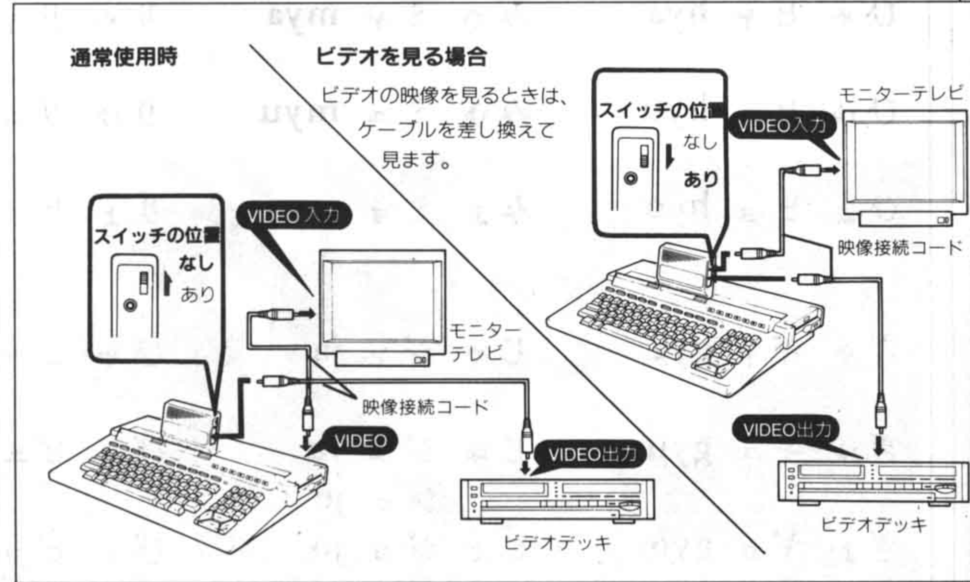
_AD (CALL AUTODIGITIZE)> _AD(X. Y. Xbl. Ybl. TIME. V-R. IN. V)

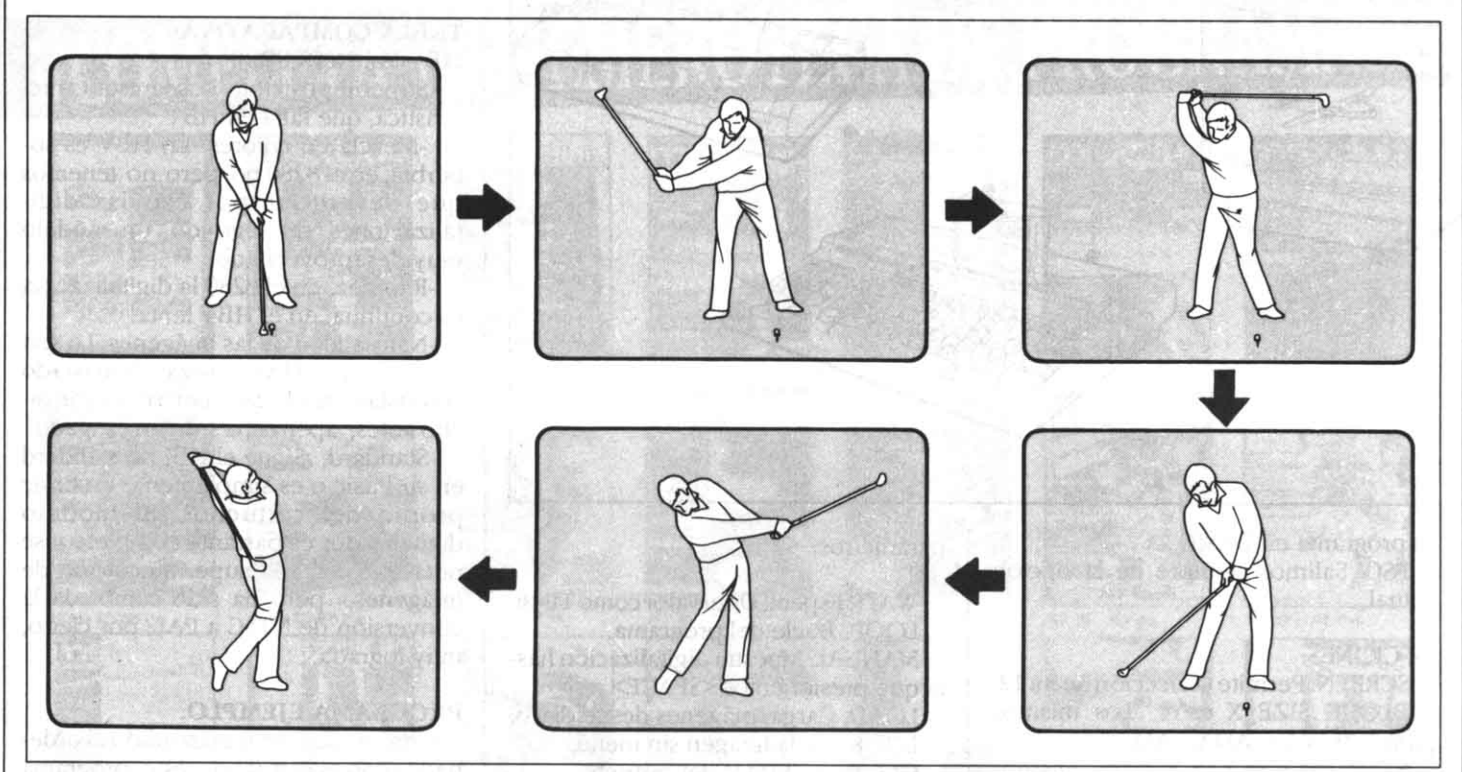
AUTODIGITIZE. Ofrece la posibilidad de digitalizar automáticamente varios trozos de pantalla en un tiempo determinado por Time, hasta un máximo de 255. Con X e Y damos los datos de comienzo de pantalla en base a los siguientes valores: 0= 1/1. 1= 1/2. 2= 1/3. 3= 1/4. 4= 3/4. 5= 2/2. 6= 2/3. 7= 2/4; es decir, un medio del eje Y o X de la pantalla. Xbl e Ybl da el comienzo de bloque de 0 ha 3. TIME especificará el espacio de tiempo entre digitalizaciónes. con V-R indicaremos RAM y VRAM. y para terminar. IN. V se refiere a la intensidad de video. Admite _AD()

_DCLS (CALL DIGITIZER CLEAR)

CLEAR. Limpia la VRAM del cartucho.







no la del ordenador.

_DC (CALL DIGITIZER COPY)> _DCOPY(X. Y)-(X. Y)TO(Xd. Yd)

COPY. Similar al comando COPY del basic. Copia la VRAM del cartucho a la VRAM del ordenador, de este modo podremos guardar la pantalla en disco. Los dos primeros parámetros se refieren a la vram del cartucho y el segundo, al ordenador.

_MD (CALL MANUALDIGITIZE)> _MD(X. Y. Xbl. Ybl. IN. V) _MD(). Sus parámetros son los mismos que _AD, exceptuando los de TIME y V-R. Es necesario tras haber efectuado _MD. al que seguirá siempre _DC. De no hacerlo, ni siquiera lo veremos en pantalla y no podrá grabarse en disco.

_YJK (_RGB)> _YJK(R. G. B). Cambia la paleta de la VRAM; su valor para el 2+ en todos ellos es de -7 a 7 para el MSX2. de 3 para B y 7 y R y G. Con esta instrucción podemos convertir una imagen de 2+ a 2 normal.

ROM DEL HBI-V1. 1

La ROM es de 32k. . y contiene 4k de ROM y un programa de carga instantánea. También posee circuitos integrados a gran escala LSI y 5 circuitos más; dos de ellos suman 128 Kb como VRAM y dos cristales de cuarzo. Otro, de 4 Mhz, posee además un circuito común en los digitalizadores del 8280 y el HBV el V7020, decodificador de PAL. No posee superimposición pero tiene dos entradas de video.

COMO DIGITALIZA. Alterna los dos campos de la imagen de video. Posee 4 bits de RAM. que cambian su valor, a los cuales les introduce un valor, o lee otro, pareciendo estos los ports de control, porque una vez hacemos CALL, la imagen que aparece en nuestra pantalla es la del segundo VDP, en este caso la del cartucho. Cuando hacemos CTRL-STOP tarda unos segundos en iniciarse el proceso, que utiliza para dar paso a la imagen de la VDP del ordenador.

CALL OCULTOS

Como buen cartucho japonés de utilidades que es, depara grandes y agradables sorpresas a aquéllos quienes hurgan en las entrañas del módulo, esperando siempre que haya algo más. Y así es, en este caso son las instrucciones siguientes:

_DFONT(X. Y. cad o var. cadena). Imprimos una cadena de caracteres en un formato que posee el cartucho internamente, y que sirve para titular, por ejemplo. las digitalizaciones. Como muestra. -DFONT(22. 32. »MSX2") o _DFONT(22. 32. B$); también _dfont(A. F. B$).

_FMD(N. N. N. N. N. N). No está muy claro para que sirve, pero si escribimos _FMD(0) en un MSX2 normal, aparecerá la imagen a rayas, y si le damos un segundo valor, digitalizará normalmente. Es un comando con el que deberemos experimentar.

_TOBAS. Parece claro que va al BASIC, pero debe tener otras funciones. Veremos.

DIRECCIONES DE ROM DE INTERES.

Estas son las direcciones de arranque de la BIOS:

-Direcciones en Hexadecimal:

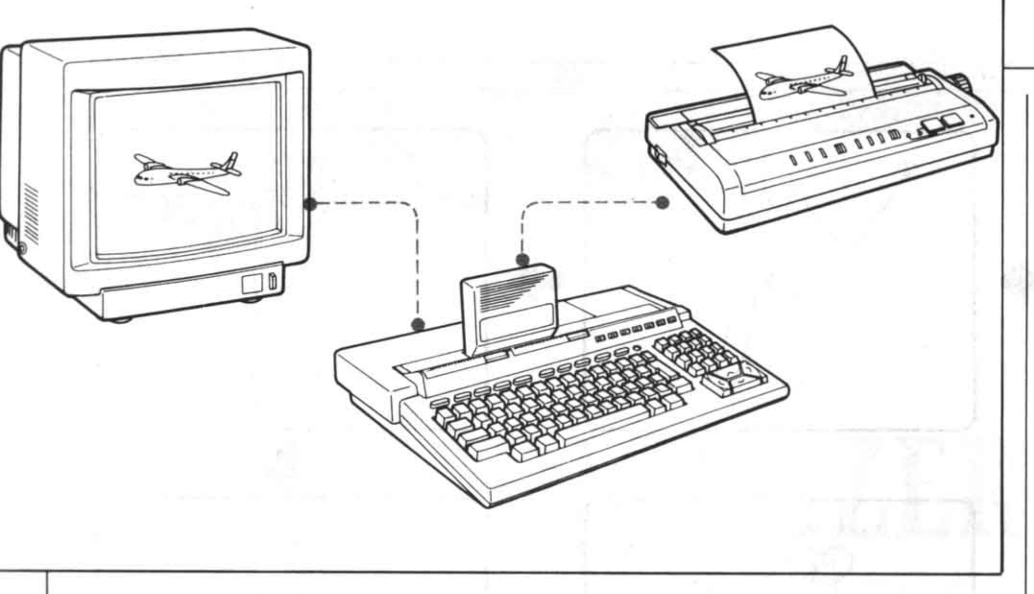
H4020 JP H43EA
H4023 JP H45CF
H4026 JP H4191
H4029 JP H406A
H402C JP H406A
H402F JP H4491
H4032 JP H444D ; COPY ?
H4035 Análisis de _Nombre

Las palabras de análisis comienzan en &H409F, una segunda tabla de direcciones aparece en &H4171 y otra más en &H40C7. Pero sí he podido conseguir las direcciones de Basic, que por supuesto no pueden ser utilizadas directamente; primero habrá que averiguar cuáles son los registros que han de poseer unos datos determinados para darlos a la rutina directamente desde ensamblador. La información tecnica no la tengo disponible. Estas direcciones son:

_DCLS. desconocida
_DG &H406A
_TOBAS &H4089
_DFONT &H47D1
_AD &H41A5
_MD &H423D
_YJK &H42EF
_FMD &H4313
_DCOPY &H42A5
() &H4356 B= nro. datos a examinar

DIGITIZER MENU

Digitizer Menu es un programa que también está en el disco, exactamente igual que en la ROM, siendo un comple-



to programa en BASIC.

ESC. Salimos siempre de la opción actual.

OPCIONES:

SCREEN. Permite la elección de 8 a 12.

BLOCK SIZE X e Y. Los mismos parámetros de _AD y _AM.

STAR BLOCK X e Y. Los mismos parámetros.

WAIT. Espera. Da el valor como TIME.

LOOP. Bucle del programa.

MANUAL. Muestra digitalización hasta que presionemos <SPACE>.

LOAD. Carga imágenes desde disco.

LOOK. Ve la imagen sin menú.

CLS. Borra VRAM del cartucho.

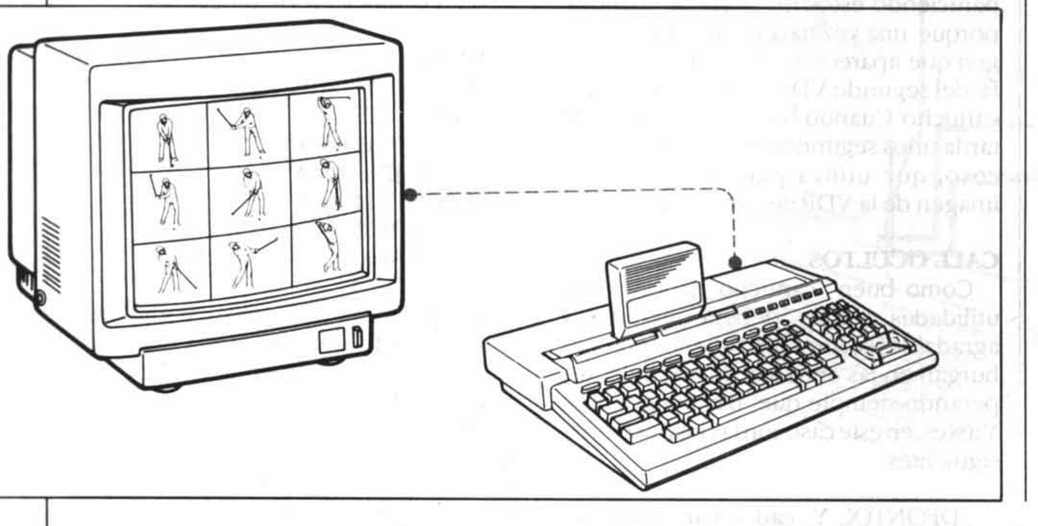


TABLA COMPARATIVA: HBV Vs. NMS-8280

-Superimposición. Posee esta característica, que falta en HBV.

-Mezcla de colores. En HBV es soberbia, en el 8280 no, pero no tenemos que despreciar por eso las digitalizaciones del segundo, un módulo muy desaprovechado.

-Rapidez. En el 8280 la digitalización es continua; en el HBV lenta.

-Naturalidad de las imágenes. Lo son mucho en el HBV. quizá demasiado coloristas en el 8280, pero como he dicho antes, apenas ha sido investigado.

-Standard. ¿Sigue el HBI un standard en su Basic o es símplemente un basic propio del cartucho?. El módulo digitalizador es bastante completo y se nota que falta la superimposición de imágenes, pero ha sido cambiada la conversión de NTSC a PAL; por cierto, muy lograda.

PROGRAMA EJEMPLO.

Una vez hayamos encendido el ordenador con el cartucho, este programa de digitalización rápida (la propia del cartucho), nos permitirá grabar la imagen con el nombre especificado y automáticamente nos avisa del próximo cambio de discos.

1-20. Preparamos la entrada del nombre. En la línea 20. si tenemos un 2+. colocaremos Screen 12.

30 _ADO. Efectúa una digitalización cada vez.

40 Examina la tecla pulsada, si es la de <SPACE>, la unidad de disco se pondrá en marcha. Procurad que no esté protegido.

50 Graba la imagen especificada.

60 Borramos la VRAM del cartucho.

70 Comienza el bucle otra vez.

80 Avisa de un próximo cambio de disco.

Figura 1

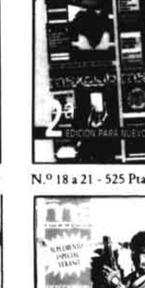
PROGRAMA BASIC DIGITALIZADOR

```
1 KEY OFF: CLS
2 PRINT»DEMO DIGITALIZADOR HBV»: PRINT»POR EDUARD MARTINEZ 5-91"
3 INPUT»NOMBRE (MAX 6 CARACTERES)»; NO$
20 SCREEN8'>>> O SCREEN 12
25 '>> DIGITALIZA
30 CALL ADO
40 A$=INKEY$
45 '>>GRABA Y DA NRO A LA IMAGEN
50 IF A$=CHR$(32)THEN BSAVE NO$+B$+C$. 0. &HD3FF. S: B=B+1: B$=MID$(STR$(B). 2): C$=»00 «: N=LEN(B$):
MID$(C$. 3-N. N)=B$ 60 _DCLS: N=N+1: IFN=12 THEN GOSUB 80
70 GOTO 30
75 '>> AVISA DISCO LLENO
80 SCREEN0: PRINT»INSERTE NUEVO DISCO»: N=0' no dar a space hasta sustituirlo
```

¡¡COMPLETA TU HEMEROTECA DE PROGRAMAS!!



Esp. Software 1 - 275 Ptas.



N.os 13 a 17 - 575 Ptas.



N.º 18 a 21 - 525 Ptas.



N.º 27 a 31 - 650 ptas.



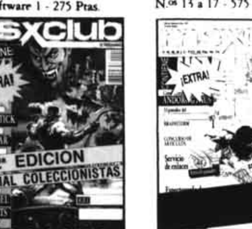
N.º 32 a 35 - 650 Ptas.



N.º 36 a 39 - 650 Ptas.

N.º 40 a 43 - 650 Ptas.





Nº 44 a 47 - 695 Ptas.

Nº 48 a 51 - 695 Ptas.



Nº 52 a 56 - 695 Ptas.

N.º 56 - 450 Ptas.

N.º 57 - 375 Ptas.



N.º 58 - 450 Ptas.



N.º 59 - 375 Ptas.



N.º 60 - 375 Ptas.



N.º 61 - 375 Ptas.



N.º 62 - 375 Ptas.



N.º 63 - 495 Ptas.



N.º 64 - 375 Ptas.



N.º 65 - 495 Ptas.



Nº 66 - 395 Ptas.



Nº 67 - 395 Ptas.



N.º 68 375 Ptas.



N.º 69 - 495 Ptas.



N.º 70 395 Ptas.



N.º 71 - 395 Ptas.



N.º 72 - 395 Ptas.



N.º 73 - 495 Ptas.



Nº 74 - 395 Ptas.



Nº 75 - 395 Ptas.

¡SI TE HACE FALTA ALGUN NUMERO DE  PIDELO HOY MISMO!

Para contar con la más completa colección de programas de MSX sólo tienes que recortar o fotocopiar el cupón y dirigirlo a Dpto. Suscripciones MSX CLUB DE PROGRAMAS. Roca i Batlle, 20-22. 08023 Barcelona.

—BOLETIN DE PEDIDO—

Sí, deseo recibir hoy mismo los números .... de MSX CLUB DE PROGRAMAS, libre de gastos de envío, por lo que adjunto talón n.º .... del Banco/Caja .... por el importe de .... ptas. al portador barrado.

NOMBRE Y APELLIDOS ....

CALLE .... N.º .... CIUDAD ....

DP .... PROVINCIA .... TEL. ....

BIENVENIDOS A msxclub de CASSETTES

UN SOFTWARE DE ALTA CALIDAD PARA MSX



KRYPTON. La batalla más audaz de las galaxias en cuatro pantallas y cuatro niveles de dificultad. Un juego cuya popularidad es cada vez más grande entre los usuarios del MSX. PVP. 500 Ptas.



U-BOOT. Sensacional juego de simulación submarina en la que tienes que demostrar tu pericia como capitán de un poderoso submarino de guerra. Panel de mandos, sonar, torpedos, etc. PVP. 7000 Ptas.



LORD WATSON. Este es un juego muy original que combina el laberinto con las palabras cruzadas. Los obstáculos fantásticos y el vocabulario son los alicientes. PVP. 1.000 ptas.



LOTO. Este es el programa que estaban esperando los usuarios de MSX para hacerse millonarios cuanto antes. El conplemento ideal a nuestro programa de quinielas, con el que más de un lector se ha hecho rico. PVP. 900 Ptas.



EL SECRETO DE LA PIRAMIDE. Atrevido juego de aventuras a través de los misterios y peligros que encierran los laberínticos pasillos de una pirámide egipcia. ¡Atrévete si puedes! PVP. 700 Ptas.



STAR RUNNER. Conviértete en el audaz piloto interestelar y lucha a muerte, a través del hiperespacio, contra las defensas del tirano Daurus. Dos pantallas y cinco niveles de dificultad. PVP. 1.000 ptas.



TEST DE LISTADOS. El segundo programa de la Serie Oro es el utilísimo Test que te permitirá controlar la corrección de los programas que copies de MSX CLUB y MSX EXTRA. PVP. 500 Ptas.



HARD COPY. Para copiar pantallas. Tres formatos de copias, simulación por blanco y negro, copia sprites, redefinic. de colores, compatible con todas las impresoras matric. PVP. 2.500 Ptas.



MATA MARCIANOS. Un juego clásico en una versión cuya mayor virtud es su diabólica velocidad que aumenta a medida que superamos las oleadas de los invasores extraterrestres. PVP. 900 ptas.



DEVIL'S CASTLE. La más original, amena y entretenida aventura hecha videojuego. Eres un mago que debe romper el hechizo de un castillo endemoniado, para lo cual... Excelentes gráficos y acción a tope. PVP. 900 Ptas.



MAD FOX. Un héroe solitario es lanzado a una carrera a vida o muerte por un desierto plagado de peligros. Conseguir el combustible para sobrevivir es su misión. Diez niveles de dificultad. PVP. 1.000 ptas.



VAMPIPE. Ayuda al audaz Guillermo a salir del castillo del Vampiro, sorteando murciélagos, fantasmas, etc. Un juego terroríficamente entretenido para que lo pases de miedo. PVP. 800 Ptas.



SKY HAWK. Un magnífico juego de simulación de vuelo. En él te conviertes en un piloto que ha de derribar al enemigo y regresar al portaaviones sano y salvo. PVP. 1.000 Ptas.



T.N.T. Termina con los peligros del castillo tenebroso armado con los barriles de T.N.T. Pero ¡ten mucho cuidado! Manipular los explosivos es muy peligroso y cualquier descuido puede ser fatal. PVP. 1.000 Ptas.



QUINIELAS. El más completo programa de quinielas, ahora adaptado a la liga 87-88, con estadística de la liga, de aciertos, etc. Ganar no es siempre cuestión de suerte. OVP. 1.000 Ptas.



WILCO. Guía a Wilco a lo largo de cinco fases hasta rescatar a Gemma. Dispones de 30 vidas: pero no te confíes, peligros y obstáculos impedirán que avances y alcances tu objetivo en el tiempo disponible. PVP. 900 Ptas.



GAMES TUTOR (I). Cuatro juegos de siempre, ahora listables para que puedas aprender a programar al tiempo que pasas estupendos ratos agarrado al joystick. Caza-submarinos, bombarderos, fire y esquiador. PVP. 650 Ptas.



ENSAMBLADOR RSC. El mejor ensamblador/desensamblador del mercado. Primera y segunda generación. PVP 3.000 Ptas. (cass.), 3.500 Ptas. (disco).

Si quieres recibir por correo certificado estas cassettes garantizadas recorta o copia este boletín y envíalo hoy mismo:

Nombre y apellidos ....

Dirección ....

Población .... **CP** .... **Prov.** .... **Tel.:** ....

☐ KRYPTON	Ptas. 500,—	☐ TEST DE LISTADOS	Ptas. 500,—	☐ SKY HAWK	Ptas. 1.000,—
☐ U BOOT	Ptas. 700,—	☐ HARD COPY	Ptas. 2.500,—	☐ TNT	Ptas. 1.000,—
☐ LORD WATSON	Ptas. 1.000,—	☐ MATA MARCIANOS	Ptas. 900,—	☐ QUINIELAS	Ptas. 1.000,—
☐ LOTO	Ptas. 900,—	☐ DEVIL'S CASTLE	Ptas. 900,—	☐ WILCO	Ptas. 900,—
☐ EL SECRETO DE LA PIRAMIDE	Ptas. 700,—	☐ MAD FOX	Ptas. 1.000,—	☐ GAMES TUTOR	Ptas. 650,—
☐ STAR RUNNER	Ptas. 1.000,—	☐ VAMPIRO	Ptas. 800,—	☐ ENSAMBLADOR RSC (cass.)	Ptas. 3.000,—

Gastos de envío certificado por cada cassette Ptas. 70,— Remito talón bancario de Ptas. A la orden de Manhattan Transfer, S. A.

ATENCION: Los suscriptores tienen un descuento del 10% sobre el precio de cada cassette. IMPORTANTE: Indicar en el sobre MSX CLUB DE CASSETTES. PORTOLÁ, 10-12, BAJOS. 08023 BARCELONA. Para evitar demoras en la entrega es imprescindible indicar nuestro código postal.

NUESTRAS CASSETTES NO SE VENDEN EN QUIOSCOS. LA FORMA DE ADQUIRIRLAS ES SOLICITANDOLAS A NUESTRA REDACCION: ¡NO SE ADMITE CONTRA REEMBOLSO!